



**PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MIN GLUGUR DARAT II MEDAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

**MAI SARO
NIM. 36.14.4.022**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**"PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV MIN GLUGUR DARAT II MEDAN"**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

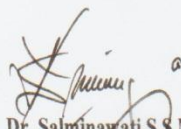
OLEH:

MAI SARO

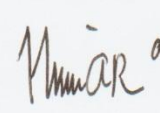
NIM. 36.14.4.022

PEMBIMBING SKRIPSI

PEMBIMBING I


Dr. Salminawati, S.S.MA
NIP. 19711208 200710 2 001

PEMBIMBING II


Nirwana Anas, Pd, M.Pd.
NIP. 19761223 200501 2 004

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2016



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:
ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

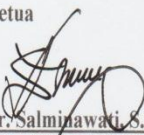
Skripsi ini yang berjudul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN GLUGUR DARAT II MEDAN"** yang disusun oleh MAI SARO yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

**04 Juni 2018 M
23 Ramadhan 1439 H**

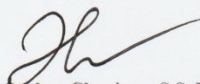
Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

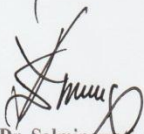
Ketua

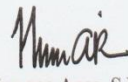

Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 197112082007102001


Sekretaris

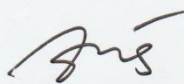

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 197708082008011014

Anggota Penguji


1. Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 197112082007102001


2. Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
NIP: 197708082008011014


3. Drs. Hadis Purba, MA
NIP: 19620404 199303 1 002


4. Tri Indah Kusumawati, M. Hum
NIP: 19700925 200701 2 021

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP.196010061994031002

Nomor : Istimewa

Medan, 25 Mei 2018

Lampiran : -

Kepada Yth:

Perihal : Skripsi

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Assalamualaikum. Wr. Wb

Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara.

Nama : Mai Saro

Nim : 36. 14. 4.022

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / S1

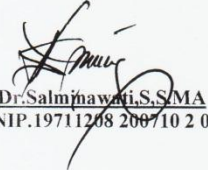
Judul Skripsi : Pengaruh pembelajaran Matematika melalui model
Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa
kelas IV MIN Glugur Darat II Medan.

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.


Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing I


Dr. Salminawati, S.SMA
NIP. 19711208 200710 2 001

Pembimbing II


Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mai Saro

Nim : 36144022

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/SI

Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Matematika melalui
Model *Teams Games Tournament* Terhadap
Hasil Belajar Siswa kelas IV MIN Glugur
Darat II Medan.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sebelumnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan ini hasil jiplakan, maka gelas dan ijazah yang diberikan universitas batal saya terima.

Medan, 25 Mei 2018

Yang membuat pernyataan



Mai Saro

NIM : 36.14.4.022



ABSTRAK

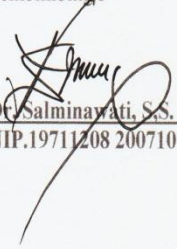
Nama : Mai Saro
Nim : 36.14.4.022
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Salminawati, S.S., MA
Pembimbing II : Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN Glugur Darat II Medan.

Kata Kunci : Pembelajaran, Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) penggunaan model pembelajaran, 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, 3) pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 3 kelas (3 rombongan belajar) berjumlah 100 siswa. Sampel dari penelitian ini adalah kelas IV^A dan kelas IV^B. Terdiri dari 30 orang siswa kelas control dan 36 orang siswa eksperimen. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes pilihan berganda berupa *pre test* dan *post test* sebanyak 20 soal yang telah validkan ke dosen ahli dan siswa. teknik pengambilan sampel menggunakan *Random Sampling*. teknik analisis data menggunakan uji *t* (*paired samples t-test*) signifikan dengan taraf = 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan. Terbukti hal ini ditunjukkan oleh taraf signifikan $0,00 < 0,05$. Dan hasil uji *t* menunjukkan jika nilai *sig* (2- tailed) < 0,05 . maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap hasil matematika siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan kelompok eksperimen dan control. Hal ini dapat diperkuat oleh perbedaan rata-rata hasil belajar materi keliling persegi dan persegi panjang antara kelas eksperimen dan kelas control yaitu 81.5 dan 66.1 dan selisih perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 15,5.

Mengetahui,
Pembimbing I


Dr. Salminawati, S.S., MA
NIP.19711208 200710 2 001

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini berhasil diselesaikan dalam waktu yang telah ditetapkan. Tidak lupa pula shalawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan Rasul membawa agama islam serta ajarannya yang sempurna sebagai suri tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoin oleh Allah SWT.

Pengaruh skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN Glugur Darat II”** yang diselesaikan dengan baik yang disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1). Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan banyak kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof Saidurrahman, M.Ag, selaku rector Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara, Medan.

2. Bapak Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara Medan.
3. Ibu Dr. Salminawati, S.S, M.A, selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Bapak Nasrul Syakur Chaniago, S,S,M.Pd selaku sekretaris jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) beserta staf jurusan, yang telah banyak membantu penulis dalam melengkapi administrasi dan memberikan banyak informasi terkait dalam menyelesaikan studi serta penyelesaian skripsi.
4. Bapak Sapri,S,Ag,MA selaku penasehat akademik yang telah memberikan arahan serta membimbing sehingga penulis dapat menjalani studi akademik selama menjadi mahasiswa di Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara Medan.
5. Ibu Dr, Salminawati, S.S,M.A selaku dosen pembimbing I dan ibu Nirwana Anas, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan kontribusi serta telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing, mengarahkan. Dan memberikan saran serta dukungan dan nasehat kepada penulis hingga selesainya skripsi ini.
6. Ibu Dra, Pesta Perapu. MA selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri Medan, ibu Fatimah Parinduri S.Pd selaku guru wali kelas IV A dan bapak Hermansyah S.Pd,I selaku guru wali kelas IV C. yang telah banyak membantu penulis untuk mengumpulkan data, dan memberikan informasi terkait penelitian disekolah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
7. Doa dan ucapan terimah kasih penulis persembahkan teristimewah untuk kedua malaikat tanpa sayap yaitu kedua orang tua tercinta ayahanda Syahbuan

Hasibuan dan ibunda tercinta Zariah Munthe, atas segenap kasih sayang, perhatian, pengorbanan, dukungan baik moril dan material terkhusus limpahan doa yang selalu mengalir untuk penulis yang telah ayahanda dan ibunda berikan., serta semangat yang tak pernah habis diberikan. tiada mampu penulis untuk membalasnya. Hanya doa yang dapat dilantunkan semoga ayahanda dan ibunda tercinta diberikan kesehatan, umur yang panjang dari Allah SWT dan kemudahan, keberkahan hidup, diangkat segala penyakit dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Amiin ya Rabbal A'lam.

8. Kepada seluruh keluarga besar saya, kakak abang, adik-adik saya terkhususnya kakak saya Dara Wiyah Sopa Hasibuan, S.Pd dan Nurainun Hasibuan, S.E dan Abang saya Abdul Aswad Hasibuan. Yang memberikan kasih sayang, pengorbanan besar, dukungan baik moril maupun material serta ,motivasi, semangat dan doa kepada penulis.
9. Terima kasih penulis persembahkan teruntuk satu nama yang selalu memberikan perhatian, kasih sayang, pengorbanan serta semangat dan motivasi kepada penulis selama perkuliahan dan proses mengerjakan skripsi. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik sesuai jangka waktu yang telah ditentukan.
10. Terima kasih Penulis persembahkan Kepada Keponakan saya Nurma Laut Magaya Hasibuan, yang telah banyak memberikan banyak motivasi, semangat dan kasih sayang kepada penulis selama proses mengerjakan skripsi.
11. Terima kasih Kepada sahabat- sahabat tercinta saya Syarianty Devi, Supiarti Ritonga, Suhaida, Tiflah Addina Khairiah Nst, dan Yullya Aridini Hasibuan yang sama- sama berjuang dari awal semester sampai akhir, yang banyak

memberikan semangat dan motivasi serta dukungan sehingga skripsi ini terselesaikan.

12. kasih kepada keluarga UIN SU Medan, terkhusus bapak dan ibuk dosen yang telah memberikan saya ilmu, motivasi belajar, serta semangat dan dorongan agar saya dapat mengikuti perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan jangka waktu yang ditentukan.
13. Terima kasih kepada teman, sahabat - sahabat saya yang seperjuangan dikelas PGMI-6 Stambuk 2014 yang memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsinya..

Semoga kita semua dalam lindungan Allah Swt dan semoga Allah membalas semua yang telah diberikan Bapak/Ibu serta saudara/ i, kiranya kita diberikan umur yang panjang, serta diberikan ridho oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan, baik dari segi isi, susunan maupun tata bahasanya dikarenakan keterbatasan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman yang ada pada penulis. Untuk itu penulis terbuka atas kritik serta saran dari pembaca untuk penyempurnaan pada masa yang akan datang. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat. Wassalamu'alaikum, Wr,Wb

Medan, Mei

Penulis

MAI SARO

NIM . 36 14.4.022

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTARLAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN MATERI.....	14
A. Kerangka Teori.....	14
1.Pengertian Belajar	14
2. Hasil Belajar.....	17
3.Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar	20
4.Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	26
a. Komponen Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	30
b. Langkah- Langkah Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	32
c. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	36
d. Kekurangan Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	37
5. Hakekat Pembelajaran Matematika	42

a. Keliling Persegi.....	43
b. Persegi Panjang.....	44
B. Kerangka Pikir	45
C. Penelitian Relevan.....	47
D. Hipotesis.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Populasi dan Sampel	51
B. Desain Penelitian.....	52
C. Instrumen Pengumpulan Data	55
D. Teknik Pengumpulan Data	62
E. Uji Persyaratan Analisis	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHAS	
.....69	
A. Dekripsi Data Hasil Penelitian.....	69
1. Data Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	69
2. Data Hasil Belajar Kelas Control.....	70
3. Pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	71
4. Pembahasan Hasil Penelitian....	74
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	78
A. Simpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Siswa Kelas IV MIN Glugur Darat II Medan
Tabel 3.2	Desain Penelitian.....
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Soal.....
Tabel 4.1	Ringkasan Nilai Eksperimen.....
Tabel 4.2	Ringkasan Nilai Control.....
Tabel 4.3	Uji Normalitas.....
Tabel 4.4	Uji Homogenitas
Tabel 4.5	Uji Hipotesis

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Silabus Pembelajaran
2. Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen.....
3. Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol
4. Lampiran 4 Uji validitas Ahli
5. Lampiran 5 Instrumen Soal Post Test.....
6. Lampiran 6 Kunci Jawaban
7. Lampiran 7 Tabel Hasil Uji Validitas
8. Lampiran 8 Tabel Hasil Tingkat Kesukaran
9. Lampiran 9 Tabel Nilai r Produk Moment Hasil Uji Reliabilitas
10. Lampiran 10 Tabel Nilai Rata - Rata Pre - Test, Post - Test Kelas
Eksperimen dan Control
11. Lampiran 11 Tabel Reabilitas
12. Lampiran 12 Tabel Daya Pembeda Soal
13. Lampiran 13 Ketuntasan Nilai Kelas Eksperimen.....
14. Lampiran 14 Ketuntasan Nilai Kelas Kontrol
15. Lampiran 15 Frequency Post- Test Control.....
16. Lampiran 16 Frequency Post- Test Eksperimen.....
17. Lampiran 17 Tabel Uji Normalitas
18. Lampiran 18 Homogenitas.....
19. Lampiran 19 Uji hipotesis.....
20. Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan bagian tidak terpisahkan dari pendidikan secara umum. Pembelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang sangat mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Salah satu mata pelajaran yang dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. Kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika sehingga disebabkan sulit untuk menyelesaikan soal matematika. Siswa diberi materi pelajaran maka siswa akan mengalami kesulitan dalam menggunakan rumus untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Pendidikan merupakan sebuah proses menuju puncak optimalisasi potensi pengetahuan nilai dan keterampilan yang dimilikinya. Pendidikan mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problematika di kehidupan yang dihadapinya.¹ Pendidikan sifatnya mempengaruhi anak dalam rangka membentuk sikap kepribadian anak yang sesuai dengan keinginan pendidik, yang di dalamnya harus mengandung nilai-nilai atau

¹ Rusly Yusuf, (2009), *landasan Pendidikan*, Medan: CV Perdana Mulya Sarana, Hal. 11

norma yang baik, setelah anak mengetahui dan mempunyai keterampilan ia juga harus dapat menerapkannya dalam kehidupan.²

Second World Conference on Muslim Education pada tahun 1980, mengemukakan bahwa dalam konferensi Internasional Pendidikan Islam ditujukan untuk mencapai keseimbangan pertumbuhan dari pribadi manusia secara menyeluruh melalui latihan kejiwaan, akal, pikiran, kecerdasan, perasaan, dan panca indra. Oleh karena itu pendidikan dalam islam harus dikembangkan seluruh aspek kehidupan manusia baik spiritual, intelektual, imajinasi (fantasi), jasmaniah, keilmuan, bahasa, baik secara individual maupun kelompok, serta mendorong aspek- aspek itu kearah kebaikan dan pencapaian kesempurnaan hidup.³

Pendidikan nasional yang berasal dari berbagai akar pada budaya bangsa Indonesia terdapat dalam UU Sistem pendidikan Nasional, yaitu No. 20 Tahun 2003. Dalam UU Sisdiknas NO.20 Tahun 2003 tersebut, dikatakan :” pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.”⁴ Dasar tujuan nasional yang telah disuratkan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 itu, setiap unit atau organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dalam menjabarkan kegiatannya mengacu pada tujuan pendidikan nasional.

² Rosdiana A. Bakar. 2012. *Pendidikan Suatu Pengantar*. Medan; Citapustaka Media Perintis, h. 12-14.

³ Rusly Yusuf, (2009), *landasan Pendidikan*, Medan: CV Perdana Mulya Sarana, Hal. 11

⁴ A.R. Tilaar, (2006), *Standarisasi Pendidikan Nasional*, Jakarta : Pt Rineka Cipta Hal. 105

Pencapaian tujuan institusional ini sesuai dengan tingkat dan jenjang pendidikannya. Dan semua tujuan institusional tersebut mengacu pada tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam kurikulum masing-masing jenjang pendidikan. Dari tujuan institusional, masing-masing unit atau jenjang pendidikan membuat tujuan yang lebih kecil lagi, yaitu tujuan kurikuler. Dalam tujuan kurikuler telah tercantum tujuan bidang studi dan lain-lain.

Ki Hadjar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional) terkenal dengan sistem *among*. Konsepsi pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara, “anak sebagai figur sentral dalam pendidikan dengan memberikan kemerdekaan sepenuh-penuhnya untuk berkembang”. Sementara itu, Guru hanya membimbing dari belakang dan baru mengingatkan anak kalau sekiranya mengarah kepada sesuatu tindakan yang membahayakan (*tut wuri handayani*) sambil terus membangkitkan semangat dan memberikan motivasi (*in madya mangun karsa*) dan selalu menjadi contoh dalam perilaku dan ucapannya (*ing ngarso sung tuladha*)”.⁵

Berdasarkan Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 pasal 4 ayat 5 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam suatu penyelenggaraan pendidikan adalah kemampuan berhitung. Hal tersebut diterapkan melalui proses pembelajaran Matematika yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Ruseffendi (dalam Heruman)

⁵ Suparlan. 2011. *Tanya jawab pengembangan kurikulum & materi pembelajaran*. Jakarta; Bumi Aksara, h. 17.

menerangkan bahwa, Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.⁶ Melalui pembelajaran Matematika tersebut, diharapkan warga masyarakat dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Depdiknas menjelaskan secara khusus tujuan Matematika berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah sebagai berikut: (1) Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika; (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; dan (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari Matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁷

⁶Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung; Remaja Rosdakarya, h. 1

⁷Badan Standar Pendidikan Nasional, (2006), *Standar Isi untuk Satuan Dasar Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta; Tpn, Hal. 148.

Keberhasilan pembelajaran Matematika di SD/MI dipengaruhi oleh peran guru. Pemahaman konsep yang benar tentang konsep matematika menjadikan guru mampu dalam memvariasikan berbagai model pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas semua siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks disamping itu juga menimbulkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Adapun salah satu kelebihan dari model Pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) adalah membuat peserta didik cerdas dalam hal akademik dan lebih memahami materi pokok yang dipelajari.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* mengutamakan proses keterlibatan siswa untuk aktif dan benar-benar mengikuti proses belajar, artinya proses pembelajaran diorientasikan pada siswa. Dan proses belajar dalam *Teams Games Tournament* tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi dapat menerapkan pembelajarn tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Pengelolaan proses belajar mengajar matematika disekolah kurangnya pengetahuan guru SD/MI yang belum menerapkan TGT dalam pembelajaran Matematika. sehingga dalam pembelajaran yang kurang menarik, membuat siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu

sulit, membosankan dan menakutkan bagi siswa. Dan anggapan itu membuat siswa merasa takut untuk mengikuti pembelajaran matematika. hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Adanya perasaan takut dan tegang pada siswa dapat mengakibatkan hasil belajar matematika siswa menjadi rendah.

Berdasarkan observasi disekolah Glugur Darat II dikatakan rendah pada mata pelajaran Matematika diperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas V yang tidak tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan klasikal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Matematika adalah 75. Ketuntasan klasikal 75 %. Hasil belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah 17 siswa (45%) dan < 75 adalah 19 siswa (55%). Berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi belum tuntas, karena hanya 45% yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).⁸ Dan beberapa faktor lainnya yaitu kurang bergairahnya peserta didik dalam proses belajar pengajaran. Karena kurang tertarik dalam pembelajaran, dimana siswa hanya mendengarkan dan menerima apa-apa yang diberikan guru tanpa melalui aktivitas dan partisipasi siswa yang berarti. Tambah lagi, tidak lengkapnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran di sekolah secara optimal.

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik, guruuntut untuk lebih memahami bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru tersebut dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan

⁸ Observasi sekolah tanggal 17 Januari 2018 pada hari Rabu di MIN Glugur Darat II Medan

anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan anak didik yang satu dengan yang lainnya yaitu aspek intelektual, psikologi dan biologis. Ketiga aspek diakui sebagai akar permasalahan yang melahirkan bervariasi sikap dan tingkah laku anak didik di sekolah. Hal itu pula yang menjadi tugas cukup berat bagi guru dalam mengelola kelas dengan baik.

Perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar menjadi menyenangkan. Dan upaya untuk menyelaraskan harapan dan aktivitas tersebut terkait erat dengan peran guru yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan *Teams Games Tournament* “(TGT) juga diharapkan seluruh siswa dapat bersemangat dan memiliki minat yang lebih dan tertarik dalam pembelajaran matematika, dan hal ini juga diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Adapun salah satu kelebihan dari model Pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) adalah membuat peserta didik cerdas dalam hal akademik dan lebih memahami materi pokok yang dipelajari.

Pembelajaran Pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure

permainan dan *reinforcement*.⁹ Aktivitas siswa dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks disamping itu juga menimbulkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengutamakan proses keterlibatan siswa untuk aktif dan benar-benar mengikuti proses belajar, artinya proses pembelajaran diorientasikan pada siswa. Dan proses belajar dalam *Teams Games Tournament* tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi dapat menerapkan pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran dirancang secara menarik yang membuat peserta didik tidak bosan dan lebih mudah memahami materi Matematika dengan perasaan senang. Penelitian tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan oleh M. Izet Mutaqim¹⁰; Rizky Fitriana¹¹; Harjoko¹²; Ayunda Lestari¹³; Sri Wilujeng¹⁴. hasil penelitian membuktikan pengaruh besar terhadap hasil belajar.

⁹ Miftahul Huda, (2014), *Model- Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Hal. 197

¹⁰ M. Izet Mutaqim, (2017), *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil Belajar Biologi pada konsep fungsi di SMA Islam Al-MUKhlisin Ciseng Bogor*.

¹¹ Rizky Fitriana, (2017), *Pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kreativitas siswa materi Bangun Ruang Sisi Balok Di Kelas VIII MTs PAB 1 Helvetia Tahun Ajaran 2016/2017*.

¹² Harjoko, (2014), *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas V SD N Kedung Jambal, 02 kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/ 2014*

¹³ Ayunda Lestari, (2014), *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Fiqih Siswa Kelas VIII MTs AL- Washliyah Tembung T.P 2013 /2014*

¹⁴ Jurnal, Sri Wilujeng, (2014), *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)*

Berdasarkan uraian diatas tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT) , dapat disimpulkan terdapat pengaruh dan peningkatan terhadap hasil belajar siswa, penulis ingin melakukan penelitian tentang “ **PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN GLUGUR DARAT II MEDAN**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah masalah yang timbul sehubungan dengan penelitian yang dilaksanakan di MIN Glugur Darat II Medan ini, antara lain:

1. Hasil belajar Matematika Rendah
2. Minat belajar siswa masih rendah terhadap mata pelajaran Matematika. di MIN Glugur Darat II Medan.
3. Sikap siswa terhadap mata pelajaran Matematika menganggap sulit.
4. Proses pembelajaran dalam kelas kurang terarah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang sehingga siswa cenderung bosan selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Kurangnya pengetahuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar dalam pelajaran Matematika.
6. Metode, strategi pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi ajar yang dilaksanakan guru di kelas.
7. Terbatasnya kemampuan dalam memvariasikan model dan media pembelajaran dan rendahnya kemampuan personil guru untuk memberikan pelajaran pengayaan dan bahkan untuk pengulangan atau remedial bagi

siswa yang hasil ulangannya rendah dikarenakan waktu yang tidak mencukupi.

8. Kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian belajar siswa sehingga siswa kurang termotivasi untuk giat belajar.
9. Fokus pembelajaran ada pada guru, dimana siswa hanya bisa menerima yang diberikan guru tanpa melalui aktivitas dan partisipasi yang berarti.

C. Perumusan Masalah

Atas dasar pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan Tahun Ajaran 2017/2018 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika dikelas IV MIN Glugur Darat II Medan.
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh interaksi guru dan siswa terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN Glugur Darat II dengan Menggunakan *Model Teams Games Tournament* (TGT)
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan.
3. Untuk mengetahui siswa hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan

D. Manfaat Penelitian

Dengan diungkapkannya bahasan mengenai kontribusi interaksi guru siswa dan proses pembelajaran Matematika melalui *Model Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN Glugur Darat Dua Medan. Hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi seluruh pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan adalah:

1. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran akan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas IV MIN Glugur Darat II Medan.

2. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan suatu model pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

- 2) Hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi Guru- guru dalam membuat strategi pembelajaran, agar proses dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah dapat berjalan secara optimal.
- 3) Hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi guru untuk dapat lebih meningkatkan kualitas pengajarannya dan untuk dapat berinteraksi dengan lebih baik dengan siswa. Di samping itu, melalui penelitian ini diharapkan para guru dapat lebih termotivasi untuk terus belajar meningkatkan kemampuan mengajarnya, salah satunya dengan melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.

3. Bagi Siswa

- a) Mendorong siswa untuk lebih tekun belajar dan patuh pada saran-saran yang diberikan oleh guru sehubungan dengan bagaimana belajar yang baik dan dapat mewujudkan keinginan untuk memiliki prestasi yang lebih baik.
- b) Hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi orang tua siswa sebagai bahan pertimbangan akan upaya menjalin kerjasama yang lebih baik untuk anak-anaknya di sekolah, sehingga dapat mengikuti pelajaran dengan lebih baik.

BAB II

KAJIAN MATERI

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.¹⁵ Dalam suatu proses perubahan tingkah laku individu. Adanya perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa perubahan keterampilan, kebiasaan sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi, adapun pengalaman dalam proses belajar ialah bentuk interaksi antara individu dengan lingkungan, manusia merupakan makhluk yang belajar karena memiliki rasa ingi tahu yang besar. Setelah dilahirkan kita mulai melakukan aktivitas yang sederhana seperti mendengar, berbicara, berjalan dan sebagainya.

Belajar juga merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dan belajar juga diartikan sebuah proses perubahan tingkah laku yang orisil melalui pengalaman dan latihan-latihan.¹⁶

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan

¹⁵Oemar Hamalik, (2010), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, Hal.29

¹⁶ Trianto, (2011), *Model- Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Hal. 9

lingkungannya.¹⁷ Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek seperti bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya penerapan pengetahuan, menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas dan adanya perubahan sebagai pribadi. Dari pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

Dalam Al-Quran Allah SWT berfirman menyebutkan bahwa terdapat perbedaan orang yang belajar (berilmu) dengan yang tidak belajar (tidak memiliki ilmu), sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Az-Zumar : 9 yaitu :

أَمَّنْ هُوَ قَنِتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا
الْأَلْبَابِ

Artinya : *(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran (Az-Zumar: 9).*

Dalam Tafsir Al-Mishab. Ayat tersebut menegaskan perbedaan sikap dan ganjaran yang akan mereka terima bagi orang-orang yang beriman. Allah SWT berfirman: apakah beribadah secara tekun di waktu-

¹⁷Slamoto, (2010), *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, Hal. 2

waktu malam dalam keadaan sujud dan berdiri secara mantap demikian juga yang ruku, dan duduk atau berbaring, sedangkan ia terus menerustakut ia takut kepada siksaan akhirat dan dalam saat yang sama senantiasa mengharap rahmat tuhanNya sama dengan mereka yang berdo'a saat mendapat musibah dan melupakan-Nya ketika memperoleh nikmat dan menjadikan Allah sekutu-sekutu? Tentu saja tidak sama! Katakanlah :” adakah sama orang-orang yang mengetahui hak-hak Allah dan mengesakan-Nya dengan orang-orang yang tidak mengetahui hak-hak Allah dan mengkufuri-Nya?” sesungguhnya orang yang dapat menarik pelajaran adalah Ulul Albab, yakni orang yang cerah pemikirannya.

Pernyataan ayat pada isi kandungan surah Az-Zumar : 9 dapat dipahami antara lain yaitu orang yang sujud dimalam hari lebih lebih terjaga niatnya aman dari sifat riya, kemudian menjelaskan orang-orang yang tunduk dan takut azab Allah SWT, menegaskan bahwa orang yang beriman lebih beriman lebih baik dari pada orang kafi, dan kandungan ayat ini menunjukkan bahwa “ kesempurnaan manusia” bila mana mereka memiliki hal pokok yakni ”-9 ilmu dan amal” (wujud konsekuensi atas ilmu yang ia punya).

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative tetap yang terjadi dikarenakan latihan dan pengalaman. Dengan kata lain belajar merupakan aktivitas atau usaha yang disengaja Dan Dengan belajar kita mendapatkan ilmu pengetahuan dan Allah memberikan kemuliaan bagi orang-orang yang memiliki ilmu.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman. Apabila dikatakan kepada kamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q. S. Al- Mujadalah :11)

Dari firman Allah diatas dapat dipahami orang yang memiliki ilmu pengetahuan sangat tinggi drajatnya dimata Allah Swt. Dan Secara umum dapat diartikan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, yang didalamnya terdapat proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang menyangkut pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).¹⁸

2. Hasil Belajar

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran digambarkan oleh hasil belajarnya dari evaluasi belajar. Keberhasilan belajar seseorang dalam suatu program dapat dilihat berdasarkan perubahan perstasi belajar, berarti berarti hasil-hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses

¹⁸ Dimiyati,dkk, (2012), *Belajar Dan Pembelajaran* , Jakarta: PT Rineka Cipta, Hal. 17

belajar.¹⁹ Hasil belajar siswa terdiri dua kata yaitu “Hasil dan Belajar” hasil merupakan akibat dari yang ditimbulkan karena berlangsungnya suatu proses kegiatan.

Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dapat diartikan juga bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian- pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pada pemikiran Gagne, Hasil Belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari mengategorisasi, kemampuan analitis-analitis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan yang dilakukan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

¹⁹Tim Dosen Unimed, (2009), *Strategi Belajar Mengajar* Medan, Hal. 9

- 4) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standart perilaku²⁰ belajar

Menurut lyle E. Bourne, JR., Bruce R. Ekstrand: “Learning as a realitively permanent change in behavior traceable to experience and practice”(belajar merupakan perunahan tingkah laku yang relative tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan).

Dalam tahap hasil belajar individu akan memperoleh umpan balik dari apa yang telah dilakukannya. Dan ada dua kemungkinan yang bakal terjadi yaitu berhasil (sukses) atau gagal, berhasil artinya ia dapat memenuhi kebutuhannya dan mencapai tujuannya, sedangkan gagal artinya ia tidak memenuhi kebutuhan dan tidak mencapai tujuan.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative tetap yang terjadi dikarenakan latihan dan pengalaman. Dengan kata lain yang lebih rinci belajar adalah suatu aktivitas atau usaha yang disengaja. Dan aktivitas tersebut menghasilkan perubahan, berupa sesuatu yang baik, perubahan-perubahan itu meliputi perubahan perubahan keterampilan jasmani, kecepatan perceptual, isi ingatan, abilitas berpikir, sikap terhadap nilai-nilai dan inhibisi serta lain-lain fungsi jika (perubahan yang berkenaan dengan

²⁰ Agus Suprijono, (2010), *Cooverative Learning* ,Yogyakarta : Pustaka Belajar, Hal. 5

aspek psikis dan fisik). Dan terakhir perubahan tersebut relative bersifat konstan.²¹

3. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar bertanggung jawab pada banyak faktor, antara lain faktor kesehatan, keadaan intelegensi , bakiat dan minat, cara belajar siswa dan keadaan kehidupan keluarga dan sebagainya. Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis yaitu yang bersumber dari dalam diri manusia yang belajar, yang disebut dengan faktor internal yang bersumber dalam diri manusia yang sedang belajar, kemudian jika dari luar diri manusia yang belajar disebut dengan faktor eksternal.²²

1. Faktor dari dalam diri Siswa

Faktor dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Salah satu hal yang penting ditanamkan dalam diri siswa adalah, bahwa belajar yang dilakukannya merupakan kebutuhan dirinya. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajari, minat inilah yang harus dimunculkan lebih awal dalam diri siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru. Kecakapan individu berbeda-beda, namun dapat dikelompokkan berdasarkan kecakapan belajar, yakni sangat cepat, sedang dan lambat.

²¹Mustaqim, (2008), *Psikologi Pendidikan*, Semarang: Pustaka Belajar, Hal.33-34.

²² Slameto, (2010), *Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya* , Jakarta: PT Rineka Cipta, Hal;13

Demikian pula mengelompokkan kemampuan siswa berdasarkan kemampuan penerimaan, misalnya proses pemahamannya harus dengan cara perantara visual, verbal, dan atau harus dibantu dengan alat atau media.

2. Faktor dari luar siswa (Eksternal)

Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah lingkungan fisik dan non fisik (termaksud suasana kelas dalam belajar), lingkungan keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan, dan teman sekolah. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh pada proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas. Dari variable guru yang paling dominan mempengaruhi kualitas pengajaran adalah kompetensi profesional yang dimilikinya. Artinya, kemampuan dasar yang dimiliki baik dibidang kognitif atau intelektual seperti penguasaan bahan, bidang sikap seperti mencintai profesi dan bidang prilaku seperti keterampilan mengajar, menilai hasil belajar, siswa dan sebagainya. Dari hasil penelitian Sudjana tahun 1987 menunjukkan bahwa 76, 6% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kompetensi guru dengan rincian kemampuan guru mengajar memberikan sumbangan 32,43 % dari sikap guru terhadap mata pelajaran memberikan sumbangan 32,58 dan sikap terhadap mata pelajaran memberikan mata pelajaran 8.60%.

Hasil belajar juga dipengaruhi kualitas pembelajaran yang berlangsung dalam proses belajar mengajar. Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau efektifan. Menurut Etzioni, secara definitive,

efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan.²³ dan sasarannya, efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor didalam maupun diluar diri seseorang. Efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran , mengenai dalam mencapai sasaran. Keefektifan belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.

Penelitian menyimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah mutu atau keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mengembangkan sikap yang meliputi berbagai faktor dari dari luar maupun dari dalam diri seseorang. Kualitas pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran guru, penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan ini mengkaji keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajarsaja.

Dalam hal ini juga terkait dengan guru. Guru merupakan variable bebas yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru adalah sutdara sekaligus actor dalam proses pengajaran. Kompetensi professional yang dimiliki guru sangat dominan dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif, seperti

²³Hamdani, (2011) Hal. 194

penguasaan bahan, bidang, sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti ²⁴keterampilan mengajar, penggunaan model pembelajaran, hasil belajar siswa, dan lain-lain.

Guru mempunyai tugas untuk mendorong dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pembelajaran hanya merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa. Keterampilan dasar mengajar (*Teaching skills*), merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan.²⁵

4. Model Pembelajaran

a) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk penyajian materi pembelajaran. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian kajian materi ajar yang meliputi segala aspek, sebelum, sedang, dan sesudah yang dilakukan oleh seorang guru serta segala faktor serta segala fasilitas yang terkait yang

²⁴Hamdani, (2011), Hal:79

²⁵Rusman, (2012), Hal. 90

digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses belajar mengajar.²⁶

Model adalah sesuatu yang direncanakan, direkayasa, dikembangkan, diuji coba lalu dikembalikan pada bahan mendesainnya, kemudian diuji coba ulang, baru menjadi sesuatu yang final.²⁷ Model pembelajaran adalah penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.²⁸

Model pembelajaran juga merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar pada awal sampai akhir secara khas oleh guru. Sedangkan model berarti contoh, acuan atau ragam sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model pembelajaran berarti acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis. Dan dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran adalah suatu acuan atau pedoman dalam pembelajaran

²⁶ Miftahul Huda, (2014), *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* Yogyakarta :, Hal: 9

²⁷ Kemendikbud, (2014), *Permendikbud No 58 tahun 2014 Lampiran 3 paaduan Mata Pelajaran Matematika*, Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Hal .354

²⁸ Istarani, (2012), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: CV . ISCOM Medan, Hal. 3

yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilakukan secara khas dan sistematis.²⁹

b) Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Suprijono melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide.³⁰ Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Chauhan menyebutkan fungsi Model Pembelajaran secara khusus adalah:

1. Pedoman. Model Pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh guru
2. Pengembangan Kurikulum. Model Pembelajaran dapat membantu dalam pengembangan Kurikulum untuk satuan kelas yang berbeda dalam pendidikan.
3. Menetapkan bahan-bahan mengajar. Model Pembelajaran menetapkan secara rinci bentuk-bentuk bahan pengajaran yang berbeda yang akan digunakan guru membantu perbaikan dalam mengajar. Model Pembelajaran dalam membantu perubahan yang baik dari kepribadian siswa.
4. Membantu perbaikan dalam Mengajar. Model Pembelajaran bisa membantu proses belajar dan meningkatkan keektifan pembelajaran.

²⁹ Miftahul Huda, (2014), *Model- Model Pengajaran Dan Pengajaran*, Yogyakarta : Pustaka Belajar, Hal: 247

³⁰ Agus Suprijono, (2011), *Model- Model Pembelajaran*, Jakarta: Granmedia Pustaka Jaya, Hal 46

Fungsi dari Model Pembelajaran dapat disimpulkan yaitu sebagai pedoman yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menetapkan secara rinci bentuk-bentuk bahan pengajaran yang berbeda yang akan digunakan guru membantu perbaikan dalam mengajar serta membantu dalam perubahan yang baik dari kepribadian siswa sehingga meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik.

5. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

a. Pengertian model *Team Games Tournament* “(TGT)”

Pembelajaran model *Team Games Tournament* “(TGT)” adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas semua siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan dan *reinforcement*.³¹

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan Tim dikembangkan secara ahli oleh David De Vries dan Keith Edward pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota- anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.³² Rusman menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5 sampai 6 siswa yang

³¹Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : Cv Pustaka Setia, Hal. 92

³² Trianto, (2011), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Hal.83

memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku ras yang berbeda-beda. Aktivitas siswa dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks disamping itu juga menimbulkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.³³

Menurut Saco dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota- anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing- masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan- pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kadang- kadang dapat juga diselingi dengan pernyataan- pernyataan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka., tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberikan angka tadi dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya, prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua siswa mempunyai kemungkinan member skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini

³³Robert E. Slavin, (2012), *Cooperative Learning* , Bandung : Nusa Media, Hal .163

dapat berperan sebagai penelitian alternative atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.³⁴

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda –beda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya. Sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Secara umum *Teams Games Tournament* (TGT) sama saja dengan STAD kecuali satu hal dalam *teams games tournament* (TGT) menggunakan turnamen Akademik, dan menggunakan kuis-kuis dalam system skor kemajuann individual, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja nya yang baik.³⁵

Dalam *Team Game Tournament* (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun

³⁴ Rusman, (2011), *Model-Model Pembelajaran* , Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hal. 224

³⁵Robert,E, Slavin, (2010), *Cooperative Learning Teori , Riset dan Praktek*, Bandung: Nusa Media, Hal. 163

etis. Dalam *Teams Games Tournament* digunakan tournament Akademik, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam *Team Games Tournament* adalah penyajian, materi, tim, game, tournament, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. model *Team Games Tournament* (TGT) akan dapat menambah motivasi siswa, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.³⁶

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*Teams Recognition*).

³⁶Dr, H, Tukiran Tairedja,dkk, *Model-Model Inovatif pembelajaran* (Bandung: Alfabetha, 2011), Hal. 167

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin , maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Siswa bekerja dalam kelompok kecil.
2. *Games Tournamnet*
3. Penghargaan kelompok.

b. Komponen Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Ada lima komponen utama dalam model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*(TGT):³⁷

1. Penyajian Kelas.

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Team*).

Kelompok disusun dengan beranggota 4-5 yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau etnik. Adapun fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerjasama dalam belajar dan mengerjakan

³⁷ Aris Shoimin, (2016), *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* , Yogyakarta : Ar Ruzz Media, Hal. 204

Games atau lembar kerja dan khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3. Games

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu, siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk tournament mingguan.

4. *Tournament.*

Biasanya tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentase kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja, tournament pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya dimeja II, dan seterusnya.

5. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata memenuhi kriteria yang ditentukan.

c. Langkah- Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT)³⁸

1. Penyajian Kelas (Class presentations)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*Class Presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok, materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan, karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.³⁹

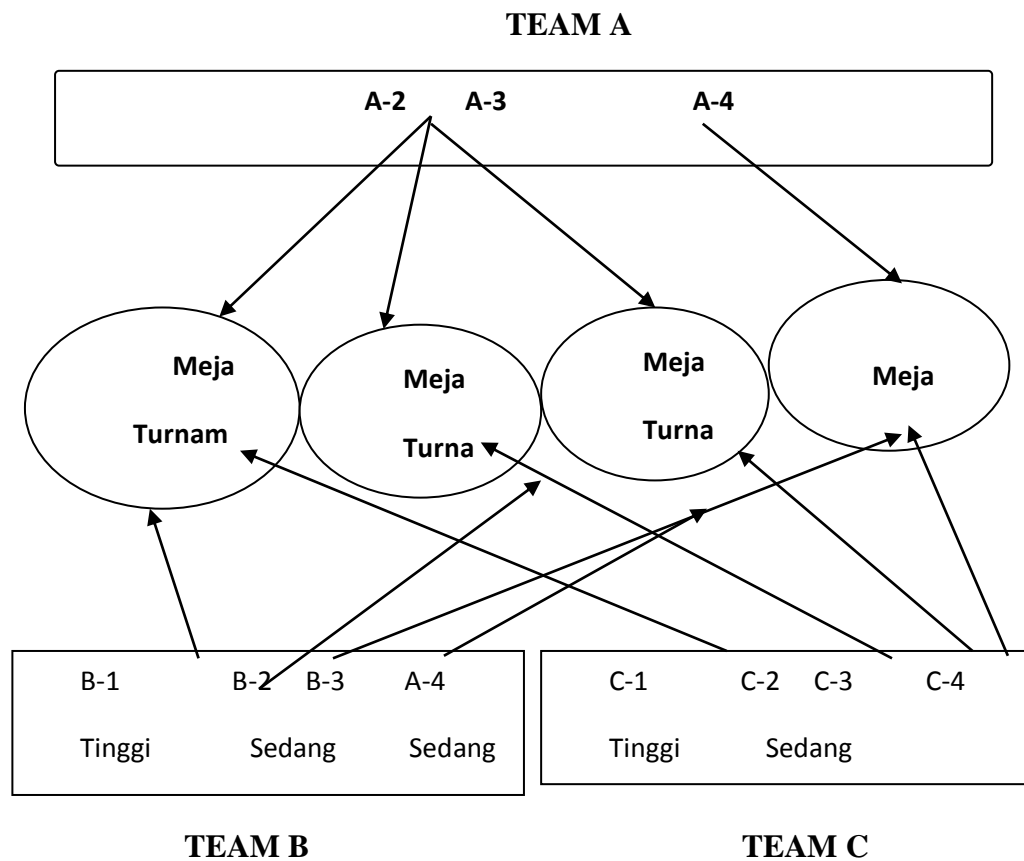
2. Belajar Dalam Kelompok (*Teams*).

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (pretasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras, kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk

³⁸Karunia Eka Lestari, (2015), *Penelitian Pendidikan Matematika*, Bandung, PT Refika Aditama, Hal. 47

³⁹Aris Shoimin, (2016), 68 Model Pembelajaran Inovatif, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, Hal. 207

mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.



Bagan penempatan siswa pada kelompok belajar dan meja turnamen.

3. Permainan (*Games*)

Games atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Games atau permainan ini dimainkan pada meja tournament atau lomba oleh

tiga orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk tournament atau lomba mingguan.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana games atau permainan terjadi. Biasanya tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKDP). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 2 dan selanjutnya.

Pembaca:

1. Ambil Kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan
2. Bacalah pertanyaan dengan keras
3. Cobalah untuk menjawab

Penantang 1:

Menantang jika dia memang mau (dan memberikan jawaban berbeda) atau boleh

Penantang II:

Boleh menantang jika penantang satu melewati, dan jika memang mau, apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapa pun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantang yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya kedalam kotak, jika ada.

5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*).

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, ‘*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan *Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

d. Aturan (Skenario) Permainan.

Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. kelompok pembaca bertugas: (1) Ambil lkartu bernomor dan pertanyaan pada lembar permainan. (2) Baca pertanyaan keras-keras, dan (3) Beri jawabanKelompok penantang kesatu bertugas : menyetujui pembacaatau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penentang kedua : (1) menyetujui pembaca tau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.

e. Sistem Penghitungan Poin Tournament

Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan point diberikan berdasarkan kepada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Point tiap anggota tim ini

dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.⁴⁰

f. Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)⁴¹

1. Model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis yang lebih rendah juga ikut aktif dalam mempunyai peran penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dengan model pembelajaran ini, pemahaman siswa lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang dipelajari.
4. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
5. Dengan model pembelajaran ini membuat rasa kepercayaan peserta didik lebih tinggi.
6. Dengan model pembelajaran ini, siswa dapat mempelajari pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada didalam diri siswa dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa

⁴⁰Trianto, *Mendesain Model- Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, Hal. 84-85

⁴¹Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar- ruzz media, 2016), Hal. 207

juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas hidup dan tidak membosankan.

7. Dengan model pembelajaran ini meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi siswa dengan siswa lain dan juga guru.
8. Dalam pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

g. Kekurangan Dari Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)⁴²

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
2. Membutuhkan waktu yang lama
3. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
4. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

6. Hakikat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Kata matematika “ berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai “sains”, ilmu pengetahuan , atau belajar “ juga *mathematikos* yang diartikan sebagai “ suka belajar”. Disiplin utama

⁴² Tukiran Taniredja,dkk, (2011), *Model- Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: ALFABETA cv, Hal. 73

dalam matematika didasarkan pada kebutuhan perhitungan dalam berdagang, pengukuran tanah dan memprediksi peristiwa dalam astronomi.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan eksak yang terorganisir secara sistematis. Selain itu, matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi. Dikarenakan kedudukan matematika sebagai salah satu jenis ilmu. Selain itu mata pelajaran matematika juga mengembangkan misi untuk pendidikan karakter.

Pendidikan matematika merupakan bagian dari pendidikan. Matematika adalah mata pelajaran yang mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Matematika merupakan salah satu pelajaran di sekolah yang dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. Matematika tidak hanya mampu melatih kemampuan berhitung, tetapi juga mampu untuk melatih cara berfikir kritis, menganalisis masalah, mengevaluasi hingga akhirnya mampu memecahkan suatu masalah.

Dalam matematika terdapat nilai konsistensi dalam berpikir logis, pemahaman aksioma kemudian mencari penyelesaian melalui pengenalan terhadap kemungkinan yang ada (semua probabilitas) lalu mengeliminasi sejumlah kemungkinan tersebut dan pada akhirnya menemukan suatu kemungkinan yang pasti akan membawa kepada jawaban yang benar. Dari sini ada pengenalan probabilitas, ada eliminasi probabilitas, dan konklusi yang menunjukkan jalan yang pasti akan menuju kepada suatu jawaban yang benar.

Ismail dkk dalam bukunya memberikan definisi hakikat matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numeric, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.⁴³ Menurut Jhonson dan Myklebust, matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir.

Matematika menduduki tempat yang penting dalam ilmu pendidikan Islam. Matematika juga disebut sebagai bilangan dan hitung. Salah satu contoh menggunakan matematika sebagai hitungan dapat dilihat dalam Al-Quran Surah Al-Baqarah : 261

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ
أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلَ فِي كُلِّ سُنبُلَةٍ مِائَةُ حَبَّةٍ وَاللَّهُ يُضَاعِفُ
لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ

Artinya : Perumpamaan orang-orang yang menafkahkan hartanya mereka di jalan Allah adalah serupa dengan butir benih yang menumbuhkan tujuh tabung, pada setiap tabung seratus biji. Allah (terus-menerus) melipat gandakan bagi siapa yang dikehendakinya dan Allah Maha Luas (karunia-Nya) lagi Maha Mengetahui” (Al-Baqarah 261).

Dalam tafsir Ibnu Katsir isi kandungan surah Al-Baqarah ini merupakan perumpamaan yang diberikan Allah Ta’ala mengenai pelipat

⁴³M Ali Hamzah & Muhlisarini, (2014) *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, Hal: 47-48

gandakan pahala bagi orang yang menafkahkan harta kekayaan –Nya. Dan bahwa sanya kebaikan itu dilipat gandakan mulai dari sepuluh sampai tujuh ratus kali lipat.

Syabib bin Basyar menceritakan dari ikrimah, dari ibnu Abbas :” Dirham yang dipergunakan uuntuk jihad dan ibadah haji akan dilipat gandakan sampai 700 kali lipat, oleh karena itu, Allah Ta’ala berfirman: kamat salil habbatin antabat sab’a sanaabiila min atu habbatin (“adalah serupa dengan sebutir benih yang menumbuhkan tujuh butir, pada tiap seratus biji.”).

Isi kandungan surah Al-Baqarah dapat kita temukan mengenai masalah perhitungan yang terkait pada pembelajaran matematika. Hakikat pembelajaran matematika adalah suatu aktifitas mental untuk memahami arti hubungan-hubungan serta simbol-simbol, kemudian terapkan pada situasi nyata. Seedjadi mengatakan bahwa “ hakikat matematika yaitumemiliki objek tujuan abstark, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

b. Fungsi Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung dan mengukur dengan menggunakan rumus matematika dan turunannya. Suatu gagasan dapat dituangkan dalam bahasa matematika melalui model matematika dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, baik berupa perhitungan, perkalian, pembagian, Grafik diagram atau tabel.

Menurut Herman Suherman, Fungsi pembelajaran matematika adalah:

- a) Sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi dari suatu pemecahan masalah
- b) Sebagai pembentukan pola pikiran dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu.
- c) Sebagai ilmu pengetahuan untuk dikembangkan lebih lanjut.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Melalui pembelajaran matematika dapat ditanamkan sikap kejujuran. Siswa diajarkan untuk tidak salah melakukan operasi hitungannya, jangan sampai terjadi manipulasi data yang saat ini sangat marak badan telah menjadi tren dinegara kita dengan *merk up* dan korupsinya. Guru matematika dapat menyentuh pikiran dan sekaligus hati siswa tentang bahaya korupsi yang menjadi salah satu sebab keterpurukan bangsa ini. Guru matematika bisa membuat contoh-contoh melalui penilaian afektif atau sikap, baik sikap siswa dalam menghadapi dan mengikuti pelajaran yang bersangkutan maupun sikap siswa dalam menyerap nilai-nilai pada materi pelajaran tersebut.⁴⁴

Heruman mengatakan bahwa tujuan akhir pembelajaran matematika disekolah disekolah dasar yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. akan tetapi, menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah benar dengan yang sesuai dengan kemampuan dan

⁴⁴Zubaedi, (2011), *Desain Pendidikan Berkarakter*, Jakarta: KENCANA, Hal. 296

lingkungan siswa. Untuk itu, penyusunan konsep-konsep yang ada kurikulum matematika Sekolah Dasar dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

- 1) Penemana konsep, yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep dasar merupakan jembatan yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.
- 2) Pemahaman Konsep. Yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika atau pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep.
- 3) Pembinaan Keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran ini terdiri dari dua pengertian, *pertama*, merupakan lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Dan *kedua*, pembelajaran pembinaan keterampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda , tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep.

Secara khusus tujuan dari mata pelajaran matematika bahwa tujuannya ialah sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi dengan pandangan yang lebih luas, sikap kritis, logis, objektif , terbuka,

kreatif, serta inovatif dalam mengembangkan keterampilan matematika untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

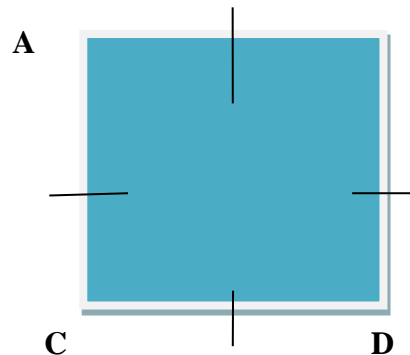
d. Materi Mengetahui Keliling dan Luas Bangun Datar

1. Keliling Persegi

Persegi termaksud bangun datar segi banyak beraturan. Persegi adalah bangun datar yang terdiri dari empat buah sisi dan empat buah titik sudut. Dan segi empat yang memiliki ciri- ciri :sama panjang sisi sama, diagonalnya sama panjang, dan masing- masing besar sudutnya 90° .Bangun datar persegi memiliki sifat sebagai berikut:

- Memiliki empat ruas garis: AB, DC, AD,BC.
- Keempat ruas garis itu sama panjang.
- Memiliki Keempat buah sudut sama besarnya (90°).

Bentuk, rumus luas, dan keliling persegi :



Rumus Keliling Persegi :

Luas = sisi x sisi

Keliling =

4

2. Persegi Panjang.

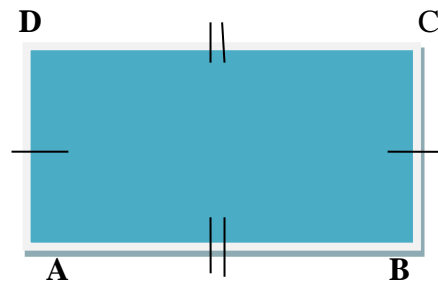
Persegi panjang adalah bangun segi empat yang mempunyai dua pasang sisi sejajar yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut yang sama besar yaitu 90° , serta diagonalnya sama panjang.

Persegi panjang memiliki sifat- sifat sebagai berikut :

- Memiliki 4 ruas garis AB, CD, AD,dan BC
- Dua ruas garis yang berhadapan sama panjang

c) Memiliki dua macam ukuran panjang dan lebar

Rumus keliling Persegi panjang :



$$L = \text{Panjang} \times \text{Lebar} = P \times l$$

$$K = 2 (P + l)$$

$$\text{Luas Persegi Panjang} = \text{Panjang (p)} \times \text{lebar (L)}$$

B. Kerangka Pikir

Tujuan pembelajaran matematika dijenjang pendidikan dasar adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam dunia yang slalu berkembang. belajar matematika merupakan suatu proses aktif dan bertujuan menciptakan kondisi belajar yang dapat memberikan hasil yang sesuai yang diharapkan.

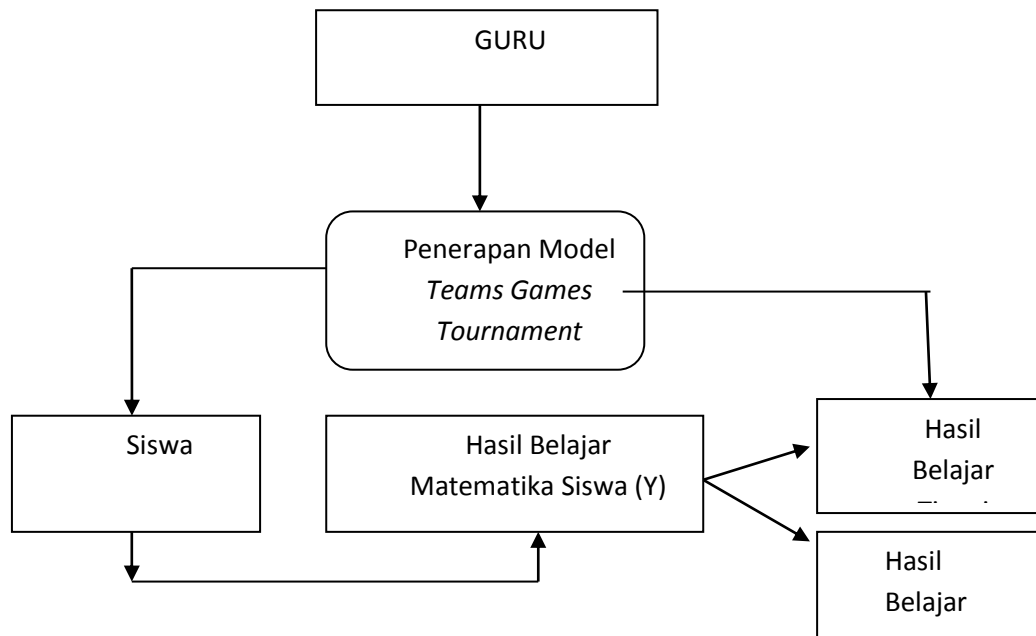
Keberhasilan belajar siswa dapat menentukan oleh berbagai faktor, diantaranya adalah cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Banyak cara atau model yang efektif yang dapat dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, diantaranya adalah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menekankan pada keaktifan siswa, menghilangkan ketakutan terhadap matematika. Model pembelajaran tipe *Teams GamesTuornamen* (TGT) menumbuhkan kebersamaan, membangun rasa

percaya diri dan menghilangkan ketakutan terhadap matematika. Model pembelajaran *tipe Team Games Tournament* (TGT) akan membuat siswa lebih nyaman dalam memahami konsep matematika secara baik dan mendalam, karena awal pembelajaran siswa dipersiapkan agar berminat untuk mengikuti pembelajaran sedangkan dipertengahan pembelajaran siswa disajikan dengan pembelajaran yang menyenangkan berupa *games tournament* yang akan membangkitkan semangat siswa untuk berlomba menjawab pertanyaan dan tugas-tugas yang diberikan guru diakhir pembelajaran, diadakan pengulangan setelah sebelumnya guru memberikan umpan balik atas pemahaman siswa.

Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* ini siswa juga mengalami pengalaman yang berbeda pula, dan untuk membuktikan apakah *Team Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maupun kualitas pembelajaran, akan dilakukan peneliti pada mata pelajaran Matematika di kelas IV MIN Glugur Darat II Medan.

Secara penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :keseluruhan isi



Gambar. 2.3 Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.

C. Penelitian Yang Relevan

Untuk mengetahui bagaimana hasil penelitian terdahulu, maka penelitian ini mengemukakan pemelitian yang ada kaitanya dengan model pembelajara tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dan ada beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk megembangkan terhadap penelitian yang dilaksanakan.

1. Penelitian yang dilakukan Rizky Fitriana. Mahasiswa UIN SU jurusan pendidikan Matematika Pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe

Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kreativitas siswa materi Bangun Ruang Sisi Balok Di Kelas VIII MTs PAB 1 Helvetia Tahun Ajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil Uji Hipotesis yang telah dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang positif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa matematika siswa terutama dalam aspek kreatif, luwes, terperinci dan orisinal, hal ini ditunjukkan pada hasil $t_{hitung} = 2,5626004$ dan $t_{tabel} = 2,009$ yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ayunda Lestari. Mahasiswa UIN SU, jurusan Pendidikan Agama Islam. Dengan judul penelitian Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Fiqih Siswa Kelas VIII MTs AL-Washliyah Tembung T.P 2013 /2014. hasil belajar Fiqih siswa materi zakat menggunakan model *TeamsGames Tournament* diperoleh nilai-nilai pre test pada kelas eksperimen sebesar 77 dengan simpangan baku 11, 140 dan nilai rata-rata post test 86, 75 dengan simpangan 10, 925. Sedangkan perhitungan normalitas data pada pembelajaran kooperatif tipe TGT didapat hasil L_{hitung} pretest sebesar 0,121 dan L_{hitung} post test sebesar 0,157 dan L_{tabel} sebesar 0,140 maka dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga data pre test dan data post test berdistribusi normal.
3. Jurnal Ilmiah oleh Hj. Darmawati, penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams GamesTournament* (TGT) dan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas V Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil analisis data yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan kooperatif tipe TGT secara keseluruhan siswa dengan menggunakan model konvensional.

4. penelitian yang dilakukan Harjoko. Dengan judul penelitian Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 KAB . Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/ 2014, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat dan penggunaan faktor prima 02. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata- rata kelas yaitu pada saat pratindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 8,05. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena didalam model pembelajaran kooperatif TGT, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.
5. Penelitian yang dilakukan Nurul Hidayat, dkk. Dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD N 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016. Berdasarkan pembahasan pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 1

Brecong tahun ajaran 2015/ 2016. Pernyataan tersebut membuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan dengan hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase ketuntasan menjcapai 67,14 %, kemudian pada siklus II mencapai 78,57 %, dan pada siklus II mencapai 85,71 % sehingga indicator capaian penelitian tersebut.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta- fakta empirisyang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.⁴⁵ Didalam penelitian hipotesis berperan sebagai berikut :⁴⁶

1. Menjelaskan masalah penelitian
2. Menunjukkan variable-variable yang akan diuji pengaruhnya terhadap variable lainnya.
3. Merupakan pedoman atau petunjuk untuk pemikiran teknik ananlisis data.
Misalnya uji parsial dengan test uji simulatan/ bersama dengan F test didalam ananlisis regresi linier beganda.
4. Sebagai dasar untuk membuat kesimpulan penelitian.

⁴⁵ Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta. Hal. 96

⁴⁶ Supranto, Nanda Limakrisna, (20)16) , *Petunjuk Penelitian Ilmiah Untuk Meyusun Skripsi, Tesis, Dan Dsertasi*, Mitra Wacana Media. Hal. 34

Dalam melakukan penelitian ini untuk mendapatkan jawaban yang benar maka seorang peneliti seakan- akan melakukan suatu integrasi terhadap alam. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak dapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap belajar matematika siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Tahun pelajaran 2017 /2018

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan anatara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di kelas IV MIN Glugur Darat II Tahun pelajaran 2017 /2018

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Glugur Darat II Medan. Sesuai dengan dengan judulnya maka penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2017/2018 dikelas IV Semester II.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian.⁴⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IV semester II MIN Glugur Darat II Medan Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan 3 (tiga) rombongan belajar yang berjumlah 100 orang.

Tabel.3.1. Jumlah siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	17	19	36
IV B	15	19	34
IV C	18	12	30
Jumlah	50	50	100

Sumber: Tata Usaha MIN Glugur Darat II Medan

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Maka disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik sama dengan populasi yang akan dijadikan objek penelitian.⁴⁸ Sampel dalam Penelitian ini yaitu terdiri dari dua kelas yang diambil acak dengan menggunakan teknik *random sampling* dari

⁴⁷Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, Hal.117.

⁴⁸Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta Bandung, Hal:

populasi yang ada. Salah satu kelas sampel dijadikan sebagai kelas kontrol yaitu kelas IV A dan kelas sampel yang lainnya sebagai kelas eksperimen yaitu kelas IV C Jumlahkeseluruhan Sampel adalah 66 orang.

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi terhadap penggunaan istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Model pembelajara *Team Games Tournament* (TGT) menurut Slavin adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bangiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. model *Team Games Tournamen* (TGT) akan dapat menambah motivasi siswa, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.
2. Heruman mengatakan bahwa hasil belajar matematika merupakan hasil yang dicapai siswa melalui tes hasil belajar matematika baik selama proses maupun pada akhir pembelajaran.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu) yaitu penelitan yang mendekati penelitian eksperimen dimana tidak mungkin mengadakan kontrol secara penuh terhadap variabel-variabel yang relevan. Desain dalam penelitian ini, variabel bebas diklasifikasikan menjadi 2 (dua) sisi, yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT)(A₁) dan model pembelajaran konvensional (A₂). sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa. Berikut rancangan atau design yang digunakan dalam penelelitian.

Tabel. 3.2. Desain Penelitian

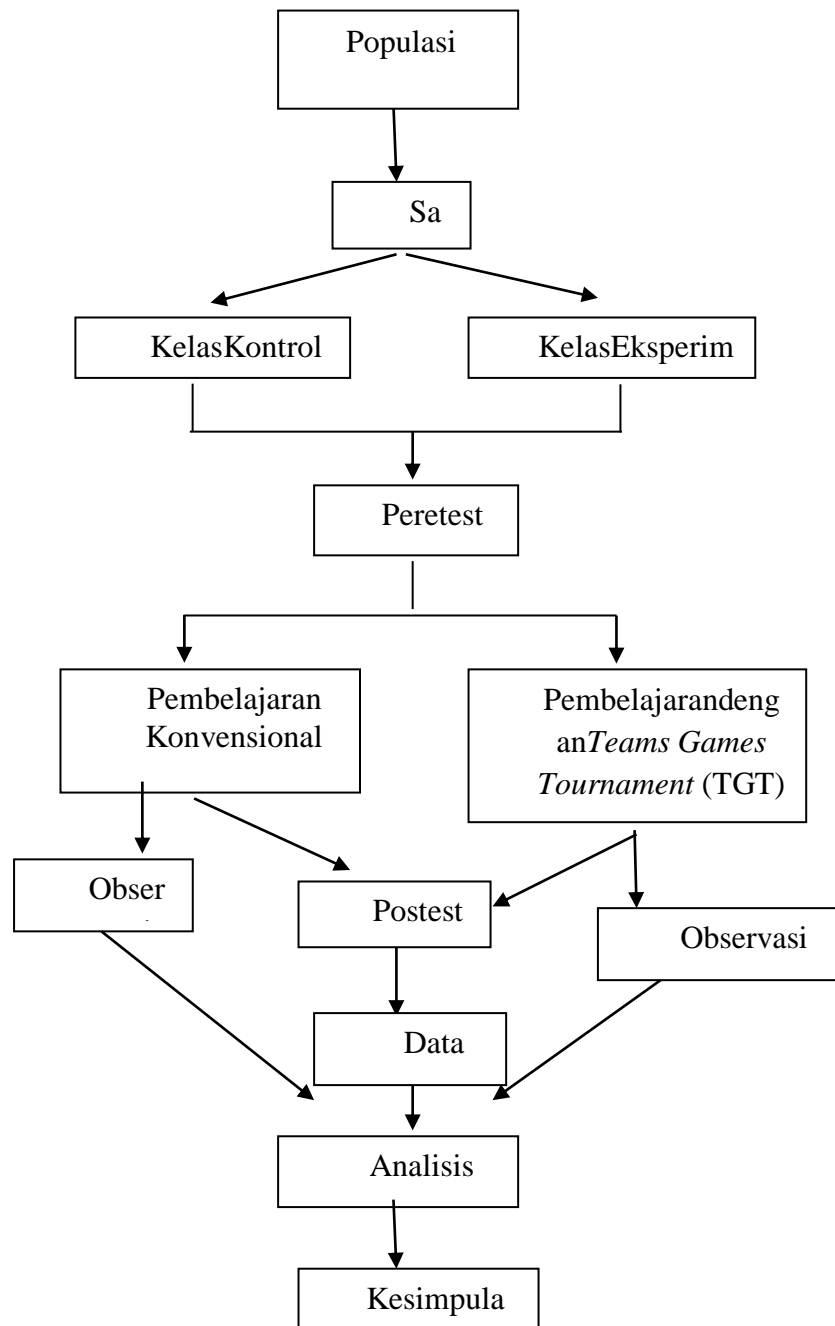
Model Pembelajaran Hasil Belajar	<i>Team Games Tournament</i> (TGT) (A ₁)	Pembelajaran Konvensional (A ₂)
Hasil Belajar Matematika (B)	A ₁ B	A ₂ B

Keterangan :

- A₁B Hasil belajar Matematikasiswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- A₂B Hasil belajar Matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas IVA yang dijadikan kelas eksperimen dan IV C yang menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Pada kedua kelas diberikan materi yang sama. Dimana untuk kelas eksperimen (IVA) diberi perlakuan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan untuk kelas kontrol (IVC) diberi perlakuan model pembelajaran konvensional.

Skema posedur penelitian:



E. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar. Dimana tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa pada ranah kognitif dengan menggunakan pretes dan posttes pada pembelajaran.⁴⁹ Penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar. Dimana tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa pada ranah kognitif dengan menggunakan pretes dan posttes pada pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar. Dimana tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa pada ranah kognitif dengan menggunakan pretes dan posttes pada pembelajaran matematika.⁵⁰

Penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar. Dimana tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa pada ranah kognitif dengan menggunakan pretes dan posttes pada pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan data

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pengajaran dan perubahan yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan

⁴⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Hal. 148

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Hal. 148

untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan kepala sekolah, guru bidang study matematika kelas IV MIN Glugur Darat II Medan. Wawancara yang difokuskan kepada siswa pada hasil tes yang dikerjakannya. Pertanyaan - pertanyaan yang dihadapi siswa dalam mengerjakan tes yang diberikan sebagai tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Tes Hasil Belajar

Teknik pengumpulan data yang tepat untuk digunakan peneliti dalam menilai hasil belajar kognitif Matematika siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan adalah dengan tes. Pada dasarnya tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subyek yang menuntut penemuan tugas-tugas kognitif.⁵¹

Indikator penilaian ranah kognitif hasil belajar Matematika pada tes ini mengacu pada taksonomi kognitif anderson dan krathwol yang meliputi:

Pengetahuan/ Pengenalan (C_1)

Pemahaman (C_2)

Aplikasi (C_3)

Analisis (C_4)

⁵¹Syahrums&Salim, (2016), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, hal. 141

**Tabel. 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Post-test hasil belajar Matematika siswa
Kelas IV MIN Glugur Darat II Medan**

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1.	Menghitung keliling persegi panjang dan mengenal keliling ,luas persegi dan persegi panjang dalam bangun datar.	Mengenal keliling, luas persegi dan persegi panjang dalam bangun datar.	C ₁	1, 2, 3. 4	4
		Mengetahui defenisi persegi dan persegi panjang serta dapat membedakannya.	C ₃	5, 6, 7,8	4
		Menentukan rumus persegi	C ₁	9.10. 11. 12. 13 .	5
		Menghitung keliling persegi	C ₄	14, 15, 16. 17 18.19. 20. 21	8
		Menentukan rumus persegi panjang Dan menghitung keliling persegi panjang	C ₄	22. 23. 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	9

Keterangan:

Pengetahuan/ Pengenalan (C_1)

Pemahaman (C_2)

Aplikasi (C_3)

Analisis (C_4)

Untuk mengetahui keabsahan tes maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data terlebih dahulu divalidkan kepada Bapak/Ibu dosen dan Bapak/Ibu guru bidang studi Matematika.

Bentuk tes hasil belajar yang digunakan di kedua kelas adalah pilihan ganda dengan jumlah 30 soal yang terdiri dari 4 option jawaban. Salah satu option merupakan kunci jawaban sedangkan 3 option lainnya merupakan pengecoh.

Dengan kategori penilaian sebagai berikut :

90-100 : Baik sekali

80-89 : Baik

70-79 : Cukup

Tes yang telah disusun terlebih dahulu di uji validitasnya oleh validator. Validator diminta menentukan setiap butir soal ke dalam kategori valid atau tidak valid.

Langkah selanjutnya adalah uji coba tes tersebut. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan pengumpulan data yang sahih, handal dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Agar memenuhi kriteria alat evaluasi penilaian yang baik yakni mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memiliki kriteria sebagai berikut.

a. Validitas Tes

Untuk menguji validitas butir soal maka peneliti menggunakan *SPSS 20,0 for Windows*. Kriteria pengujian adalah suatu item dikatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dan sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ dikatakan tidak valid. Siswa kelas V MIN Glugur Darat II Medan yang berjumlah 32 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas Eksperimen dan juga kelas kontrol.

b. Reliabilitas Tes

Dalam uji reliabilitas, maka peneliti menggunakan *SPSS 20,0 for Windows*. Uji reliabilitas ini menggunakan teknik *alpha* yang dikembangkan oleh George dan Makery, untuk menentukan tingkat reliabilitas instrument menggunakan kriteria sebagai berikut:

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar Matematika Keliling persegi dan persegi panjang.

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>

Adapun kriteria reliabilitas suatu tes adalah sebagai berikut :

Tingkat Reliabilitas Tes

No	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1.	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah

2.	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3.	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4.	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5.	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangattinggi

c. Tingkat kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Untuk mengetahui tingkat kesukaran tes digunakan rumus:⁵²

$$P = \frac{B}{Js}$$

Dimana:

P = Proporsi menjawab benar atau tingkat kesukaran

B = banyak peserta menjawab benar

Js =Jumlah siswa pesertates.

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

Besar P	Interpretasi
$0,00 \leq P < 0,30$	Terlalu sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Cukup (Sedang)
$0,70 \leq P < 1,00$	Terlalu mudah

⁵²Asrul, dkk, 2014, *Evaluasi Pembelajaran*, Medan: Citapustaka Media, hal. 149.

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran pada soal yang telah terlampir, maka diperoleh keseluruhan soal yakni:

c. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50 % skor teratas sebagai kelompok atas dan 50 % skor terbawah sebagai kelompok bawah.

Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu:

$$DP = \frac{S_A - S_B}{I_A}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda soal

S_A = Jumlah skor kelompok atas pada butir soal yang diolah

S_B = Jumlah skor kelompok bawah pada butir soal yang diolah

I_A = Jumlah skor ideal salah satu kelompok butir soal yang dipilih

NO	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0- 0,19	Jelek
2	0,20- 0,39	Cukup
3	0,40- 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasa. Metode dokumentasi dalam

penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan, serta hasil belajar siswa IV MIN Glugur Darat II Medan yang berupa letak geografis madrasah, sarana prasarana madrasah, tenaga pendidik disekolah, RPP guru dengan Kompetensi Dasar Peristiwa Alam yang digunakan pada kelas kontrol serta data siswa madrasah.

Instrumen dari dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan lembar data/daftar data yang dibutuhkan dalam penelitian, yang didapatkan dari MIN GlugurDarat II Medan. Lembar data atau berkas dokumentasi terlampir.

G. Uji Persyaratan Analisis

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan menggunakan data dalam pola kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang diasarankan oleh data.⁵³

Sebelum melakukan uji t-tes (*Independent Sample T-Test*) dilakukan uji pesyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan data berasal dari kelompok yang sama, dalam uji ini digunakan uji *Liliefors* dengan melihat skor pada *Kolmogoroe-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 20,0 for windows*.

Adapun langkah- langkah yang dilakukan dalam analisis tersebut sebagai berikut :

1). Mean (rata-rata)

⁵³Lexy J. Moleong, (2000), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosda Karya, hal. 103

Setelah data diperoleh, maka data diolah dengan teknik menghitung rata-rata untuk setiap kelas. Untuk menghitung rata-rata skor, menggunakan bantuan *SPSS versi 20.0*.

2) Menghitung Standar Deviasi

Standar deviasi dapat dicari dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 20.0*.

1. Uji Normalitas.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat normalitas sampel yang diteliti. Uji normalitas diuji dengan menggunakan statistic *Kolmogrov-Smirnov*, dengan bantuan *SPSS (statistical package for Social Science) version 20.0 for windows* dengan tingkat signifikansi 0,05, *output* dari uji *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* yang dianalisis dengan *SPSS 20*. probabilitas *Asymp.Sig (sig 2-tailed)* > alpha (α), maka hasil tes dikatakan berdistribusi normal. Hipotesis pengujian uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* adalah sebagai berikut :

H_0 : Data kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal

H_a : Data kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berdistribusi normal

Hipotesis tersebut berlaku ketentuan sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan (*2-tailed*) < 0,05 maka tidak berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikan (*2-tailed*) > 0,05 maka tidak berdistribusi normal.

Langkah-langkah pengujian normalitas dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 20.0* adalah sebagai berikut :

- a. Masukkan data dalam sheet SPSS dengan format kolom satu untuk pre_kontrol, dan kolom kedua untuk pre_Eksperimen, kolom ketiga untuk pos_kontrol dan baris kolom keempat untuk pos_Eksperimen.
- b. Gantilah *name* pada *Variable view* dengan pre_kontrol pada baris pertama, pre_Eksperimen pada baris kedua, pos_kontrol pada baris ketiga serta pos_Eksperimen pada baris keempat,
- c. Gantilah *decimals* pada *variable view* dengan 0.
- d. Blog semua *variable view* (pre_kontrol, pre_Eksperimen, pos_kontrol, dan pos_Eksperimen).
- e. Klik menu *analyze-descriptive statistics-descriptives*.
- f. Blog semua variabel dan masukkan kedalam variabel.
- g. Pilih *option*
- h. Klik *continue*
- i. Klik Ok.

2. Uji Homogenitas

Fungsi Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah sampel ini berhasil dengan varians yang sama, dalam hal ini digunakan *SPSS versi 20.0*. Teknik analisis yang digunakan adalah *One Way Anova* (analisis varians satu arah), teknik ini hanya menggunakan satu variabel perbandingan yaitu kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini. Sebagai kriteria pengujian jika nilai signifikansi lebih dari 0.05 maka dapat dikatakan bahwa varians dari dua atau

lebih kelompok data adalah sama. Namun jika sebaliknya maka dinyatakan bahwa kedua kelompok tidak berasal dari homogen yang sama. Langkah-langkah dalam uji t satu factor dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

- a) Masukkan data dalam sheet SPSS dengan format kolom satu untuk pre_kontrol dan kolom kedua untuk pre_eksperimen, kolom ketiga untuk post_kontrol serta kolom keempat untuk post_eksperimen.
- b) Gantilah name pada *variable view* dengan pre_kontrol pada barisan pertama, pre_eksperimen pada barisan kedua, post_kontrol pada baris ketiga serta post_eksperimen pada baris keempat.
- c) Gantilah *decimal* pada *variable view* dengan 0.
- d) Dengan menu *analyze*, pilih menu *compare means*, kemudian pilih *one way anova*.
- e) Masukkan variabel pre_kontrol pada kolom *dependent list*, masukkan variabel post_kontrol pada kolom faktor, klik tombol option.
- f) Klik pilihan *Homogeneity of variance test*, kemudian *continue*.
- g) Klik tombol OK.⁵⁴

3. Pengujian Hipotesis .

Uji Hipotesis dilakukan melalui uji-t yang dalam hal ini digunakan aplikasi SPSS versi 20.0 yaitu dengan *paired sample t test* digunakan untuk menguji apakah dua sampel yang berhubungan berasal dari populasi yang

⁵⁴Purbayu Budi Santos dan Ashari, (2005), *Analisis Statistik dengan Microsoft Excel dan SPSS*, Yogyakarta: Andi Offset, hal. 71

mempunyai *mean* (rata-rata) yang sama atau tidak.⁵⁵ Kriteria berdasarkan signifikansi adalah jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan metode Eksperimen terhadap hasil belajar belajar Matematikasiswa pada konsep Keliling persegi dan persegi panjang di kelas IV MIN GlgurDarat II Medan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode Eksperimen terhadap hasil belajar Matematika siswa pada konsep Keliling persegi dan persegi panjang di kelas IV MIN GlgurDarat II Medan.

Adapun Langkah- langkah *paired sample t tes* adalah sebagai berikut :⁵⁶

- a. Klik menu *analyze-compare means-paired-sample T test*.
- b. Pindahkan variable *post_eksperimen* dan *post_kontrol* ke *paired variable*.
- c. Klik tombol *option* pada kotak *missing values*, kemudian pilih *exclude cases pairwise*. Sehingga muncul kotak dialog seperti berikut.
- d. Selanjutnya klik tombol *continue*.
- e. Terakhir klik tombol OK.

Pada tahap pengujian hipotesis, teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t-tes (*Independent Sample T-Test*).

4. Prosedur Penelitian

⁵⁵ChristianusSigit, (2010), *Seri BelajarKilat SPSS 18*, Yogyakarta: AndiOffest, hal. 70

⁵⁶ChristianusSigit, (2010), *Seri BelajarKilat SPSS 18*, hal. 71

Penelitian ini langsung dilakukan didalam kelas meliputi kegiatan pelaksanaan pembelajaran, desain penelitian yang dilaksanakan adalah desain penelitian eksperimen menggunakan yang melibatkan dua kelompok, satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol.

Langkah-langkah studi eksperimen dengan penelitian lainnya yaitu:(1) memilih dan merumuskan masalah. (2) memilih subjek dan instrument pengukuran. (3) memilih desain penelitian. (4) melaksanakan prosedur. (5) menganalisis data. (6)merumuskan kesimpulan.

Adapun langkah- langkah yang akan dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Memberikan informasi kepada kepada MIN Glugur Darat II Medan tentang kegiatan Observasi atau penelitian.
2. Dari kelas yang tersedia, dipilih secara acak kelas yang akan diberi model *Teams Games Tournament* (TGT) terpilih kelas IV A (kelas eksperimen) dan yang diberikan model konvensional yaitu kelas IV C (kelas kontrol).
3. Sebelum siswa mempelajari materi pelajaran diberikan pre test kepada kelas eksperimen dan kelas control untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang.
4. Kedua kelas diberikan materi pokok yang sama dengan metode yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).
5. Alokasi waktu dalam pembelajaran memiliki waktu yang sama banyak.
6. Diberikan post test kepada kedua kelas setelah pemberian materi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

B. Dekripsi Data Hasil Penelitian

1. Data Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan siswa sebanyak 20 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada pertemuan terakhir siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pretest dan post test kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Ringkasan Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Pre - Test	Post – Test
Jumlah Siswa	36	36
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	2270	2935
Rata-Rata	63.06	81.53
Standar Deviasi	10.973	11.201
Varians	120.397	125.456
Nilai Maksimum	85	100
Nilai Minimum	40	55

Tabel diatas menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan, diperoleh rata-rata pre test sebesar 63.06 dengan

standart deviasi 10,973 dan setelah diajarkan dengan melalui model *Teams Games Tournament* diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 81,53 dengan standart deviasi 11,201.

2. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.

Untuk kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan siswa sebanyak 20 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre test dan post test kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Table 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre - Test	Post - Test
Jumlah Siswa	30	30
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1445	1985
Rata-Rata	48.17	66.17
Standar Deviasi	13.864	10.396
Varians	192.213	108.075
Nilai Maksimum	85	90
Nilai Minimum	25	50

Tabel menunjukkan bahwa siswa kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pre test sebesar 48,17 dengan standart deviasi 13.864 dan setelah diajarkan dengan pembelajaran

konvensional, diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 66.17 dengan standart deviasi 10,396.

3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa

a) Uji Normalitas Data.

Uji normalitas data menggunakan uji normalitas dengan bantuan *SPSS 20,0* yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

Tabel. 4.3. Uji Normalitas.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		POST_CONT ROL	POST_EKSP ERIMEN
N		30	36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	66.17	81.53
	Std. Deviation	10.396	11.201
Most Extreme Differences	Absolute	.145	.149
	Positive	.145	.101
	Negative	-.122	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z		.792	.897
Asymp. Sig. (2-tailed)		.557	.397

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji normalitas data hasil belajar Matematika siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan *Asymp sig (2- Tailed)* yang diperoleh dikelas kontrol sebesar 0,557 sedangkan eksperimen 0,397. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 . maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data post test pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

b) Uji Homogentitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel ini berasal dari populasi dan varians yang sama, sehingga hasil dari penelitian ini berlaku bagi populasi. Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan *SPSS versi 20.0* (lihat lampiran) maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel . 4.4. Uji Homogenitas.

Test of Homogeneity of Variances

Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.972	6	21	.116

Kriteria berdasarkan signifikansi adalah jika signifikansi hitung $> 0,05$ maka varians dari dua atau lebih kelompok data adalah sama dan jika signifikansi hitung $< 0,05$ maka varians dari dua atau lebih kelompok data adalah tidak sama. Dari hasil statistik output *SPSS versi 20.0* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,116. Hal ini berarti taraf signifikansi hitung $> \alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data mempunyai tingkat varian yang sama. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas, maka data tersebut telah memenuhi syarat untuk melakukan uji hipotesis.

c) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk memberikan jawaban bagi peneliti apakah dapat diterima atau ditolak hipotesis yang telah diajukan. Dimana hipotesis penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Eksperimen terhadap hasil belajar Matematika siswa pada konsep Keliling persegi dan persegi panjang di kelas IV MIN Glugur Darat II Medan.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Eksperimen terhadap hasil belajar Matematika siswa pada konsep Keliling persegi dan persegi panjang di kelas IV MIN Glugur Darat II Medan.

Hipotesisi tersebut berlaku ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima
- b. Jika nilai sig (2- tailed) $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Uji t menggunakan *independent sample test* dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk mengetahui kesamaan varians dapat dipilih pada kolom *Test For Equality of variances* dengan ketentuan jika signifikan $< 0,05$ maka memiliki varians yang berbeda. Sedangkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar dapat dilihat

pada kolom *t-Test For Equality of Means* pada sig (2- tailed), jika signifikan $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan . jika signifikan $<$ maka terdapat perbedaan hasil uji t dpat dilihat dari Tabel di bawah ini :

Tabel 4.5. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
NILAI Equal variances assumed	.298	.587	-5.731	64	.000	-15.361	2.681	-20.716	-10.006
Equal variances not assumed			-5.770	63.223	.000	-15.361	2.662	-20.681	-10.041

4. Pembahasan Hasil Penelitian.

Penelitian yang dilakukan di MIN Glugur Darat II ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kedua kela diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 63,06 dan untuk kelas kontrol adalah 48,16. Berdasarkan penguji homogenitas yang dilakukan bahwa yang diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogenitas.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi kelilingpersegi dan persegi panjang. siswa pada kelas eksperimen diajarkan dengan melalui *model Teams Games Tournament* (TGT) dan pada kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Setelah dilakukan perlakuan. Yang berbeda pada

kelas eksperimen dengan kontrol, Pada akhir pertemuan setelah selesai materi diajarkan, siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 81,53 sedangkan pada kelas kontrol adalah 66,17. Dari pengujian yang dilakukan melalui post test yang diberikan. Bahwa kedua kelas yang sama atau homogenitas.

Berdasarkan nilai post test kedua kelas, terlihat bahwa kedua rata-rata nilai post test kelas eksperimen lebih tinggi hasilnya dibandingkan dengan nilai pada kelas kontrol. Dengan menggunakan uji t untuk membuktikan apakah ada signifikan dan variansi hasil pembelajaran, sedangkan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian yang dilakukan terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Perhatian siswa juga lebih fokus sehingga lebih mudah konsentrasi dalam menerima pelajaran. Walaupun guru memberikan pelajaran secara langsung, tetapi siswa dapat menerima secara baik. Dan hal tersebut tidak lepas dari bentuk Games yang disajikan guru dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru membuat *Teams Games Tournament*nya sebagai media sekaligus membantu siswa untuk lebih aktif baik dalam team maupun personal. Guru juga membimbing siswa untuk lebih fokus dalam pembelajaran maupun games yang dilakukan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan oleh seseorang guru terhadap siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. tentu pendidik mencari strategi yang

mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran informasi dari seorang pendidik Pada pembelajaran ini guru.

Berdasarkan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung dikelas kontrol dan kelas eksperimen telah berjalan dengan baik. Setelah diberi perlakuan pada masing-masing kelas peneliti melakukan kegiatan post test untuk mengetahui pengaruh yang diberikan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Setelah hasil belajar post test kedua kelas didapat. Kemudian dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas pada hasil post test didapat nilai *Asymp sig (2-tailed)* sebesar 0,557 dan untuk kelas kontrol dan untuk kelas eksperimen 0,397.

Hasil kedua kelas tersebut menunjukkan dari 0,05. Sedangkan hasil dari homogenitas nilai post test dari nilai kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai signifikan 0,116. Nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar post test adalah homogen. Homogenitas ini membedakan bahwa subjek penelitian antar yang berprestasi dan yang kurang berprestasi tidak tergabung dalam situasi kelas yang sama (satu kelas) tertentu tetapi menyebar rata di kedua kelas penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengelolaan data, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata pada hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang tepat diterapkan pada mata pelajaran Matematika materi keliling persegi dan persegi panjang. Model ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan uji hipotesis.

Hasil output uji hipotesis didapat nilai sig. (*2-tailed*) adalah 0,000 atau lebih kecil dari 0,005 yaitu $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hipotesis penelitian, jika nilai sig (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar keliling persegi dan persegi panjang pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan pengelolaan data analisis dalam penelitian ini maka penulis dapat mengemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika siswa yang dibelajarkan dengan metode Eksperimen lebih baik dari hasil belajar Matematika siswa yang dibelajarkan dengan metode konvensional pada materi keliling Persegi dan Persegi panjang dikelas IV MIN Glugur Darat II Medan.
2. Hasil belajar Matematika kelas IV MIN Glugur Darat II Medan yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) nilai post test terendah (55) , tertinggi (100).
3. Terdapat pengaruh pembelajaran matematika melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Siswa kelas IV MIN Glugur Darat II Medan.

B. Saran

Penelitian mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Merupakan melihat pengaruh model pembelajaran dalam proses belajar mengajar guru maupun siswa. Oleh karena itu, berkaitan dengan hasil dan kesimpulan dari penelitian ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti:

1. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih termotivasi dalam belajar dan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. salah satu nya

adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) baik dalam mata pelajaran Matematika maupun mata pelajaran lainnya.

2. Penggunaan metode Eksperimen dalam mata pelajaran Matematika untuk masa yang akan datang hendaknya dapat dikembangkan lebih lanjut untuk memengaruhi hasil belajar Matematika siswa.
3. Dalam penggunaan model pembelajaran diperlukan persiapan yang matang, baik dalam penguasaan materi, rancangan pembelajaran serta penguasaan kelas, maupun dalam penerapan model pembelajarannya agar berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Bakar, Rosdiana, (2009), *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Ciptapustaka Media Perintis
- Syafruddin, dkk, (2012), *Inovasi Pendidikan (Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan)*, Medan: Perdana publishing.
- Sagala, Syaiful, (2010), *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Ananda, Rusydi, (2017), *Inovasi Pendidikan*, Medan: Widya Puspita
- Suyanto, Jihad, Asep, (2013), *Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, Jakarta: Erlangga
- Mardianto, (2011), *Pembelajaran Tematik*, Medan: Perdana Publishing.
- Halimah,Siti, (2008), *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing
- Jihad, Asep, Haris,Abdul, (2013), *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- B. Uno,Hamzah, (2007), *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono,Agus, (2010), *Cooverative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sagala,Syaiful,(2010), *Supevisi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan*, Babdung: Alfabeta.
- Sudjana,Nana, (2009), *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah,Bahri, Saiful,(2011), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Nizar, Samsul, Efendi,Zainal,(2011), *Hadis Tarbawi*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Slametto, (2013), *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhi*.
- Aqib, Zainal, Murtadlo,Ali,(2016), *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, Bandung: Sarana Tutorial Nurani sejahtera.
- Zaho,Aminatul,(2015), *Kualitas Pembelajaran Melalui Dimensi Prosesionalisme Guru*, Bandung: Yrama Widya.

Nasution, Wahyudin, Nur, (2017), *Strategi Pembelajaran*, Medan : Perdana Publishing.

Bahri, Syaiful, Zain, Azwan , (2010), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

Istarani, (2012), *Kumpulan Metode Pembelajaran*, Medan: Media Persada

N.K, Roestiyah, (2012), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka cipta

Wisudawati, Aish, Wid, Sulistyowati, Eda (2015), *Metodologi Pembelajaran IPA*, Jakarta: Bumi Aksara.

Setyaningsih, Titik, Darmoez, (2015), *Buku Ilmu Pengetahuan Alam*, Solo: Teknik Indonesia.

Salim, Syahrin, (2014), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media Perintis

Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*, Bandung: Alfabeta

Bungin, M, Burhan, (2010), *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Ed.1 Cet.5, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.

Riduwan, (2010), *Skala Pengukuran Variabel- Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta

Sudijono, Anas, (2011), *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada

Jaya, Indra, Ardat, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Printis.

SILABUS

Satuan Pendidikan: MI/ SD

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas /Semester : IV/Genap

Tahun Pelajaran : 2017/2018

Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
3.7 Menjelaskan dan melakukan pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat kesatuan terdekat	3.7.1 Menganalisis dan menjumlahkan Pembulatan Bilangan 3.7.2 Menganalisis cara Pembulatan Bilangan ke Satuan Terdekat	Pembulatan hasil Pengukuran kesatuan, puluhan atau ratusan terdekat.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi cara pembulatan kebawah, contoh: 12,4 cm dibulatkan menjadi 12 cm dan 24,7 kg dibulatkan menjadi 25 kg • Mengidentifikasi cara pembulatan keatas, contoh: 12,6 cm dibulatkan menjadi 13 cm; 28,9 kg dibulatkan menjadi 29 kg • Mengukur benda-benda di sekitar kelas atau sekolah menggunakan alat ukur seperti meteran, timbangan dan melakukan pembulatan pada hasil pengukurannya • Menyelesaikan permasalahan yang 	12 JP
4.7 Menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat kesatuan terdekat	3.7.3 Menganalisis cara Pembulatan Bilangan ke Puluhan Terdekat 3.7.4 Menganalisis cara Membulatkan Bilangan ke dalam Ratusan Terdekat 4.7.1 Menyediakan penyelesaian masalah pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat kesatuan terdekat			

			melibatkan pembulatan • Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan pembulatan	
3.8 Menganalisis segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan 4.8 Mengidentifikasi segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan	3.8.1 Menjelaskan pengertian tentang segibanyak beraturan dan tidak beraturan 3.8.2 Menggambarkan segibanyak beraturan dan tidak beraturan 3.8.3 Menghitung luas dan keliling segibanyak beraturan dan tidak beraturan 4.8.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan segibanyak 4.8.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan segibanyak	Segibanyak: • Segibanyak beraturan • Segibanyak tak beraturan	• Mengenal berbagai bentuk segibanyak beraturan dan takberaturan dari gambar atau poster • Membuat diagram pengelompokan segibanyak beraturan dan tak beraturan dan menjelaskan alasannya • Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan segibanyak • Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan segibanyak	12 JP
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga	3.9.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga 3.9.2 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi 3.9.3 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi 3.9.4 Menganalisis cara menghitung dan	Keliling dan luas daerah • Persegi • Persegi panjang • Segitiga	• Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga • Melakukan eksplorasi pengukuran bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga untuk menentukan keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga • Menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan	12 JP

	<p>menentukan keliling persegi panjang</p> <p>3.9.5 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang</p> <p>3.9.6 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga</p> <p>3.9.7 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga</p> <p>4.9.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p> <p>4.9.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p>		<p>luas bangun datar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga) • Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga) 	
<p>3.10 Menjelaskan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret</p> <p>4.10 Mengidentifikasi hubungan antargaris (sejajar,</p>	<p>3.10.1 Menganalisis hubungan antargaris (sejajar, berpotongan, berhimpit)</p> <p>3.10.2 Menganalisis sifat-sifat garis-garis sejajar, garis-garis berpotongan dan berhimpit</p>	<p>Hubungan antargaris</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garissejajar • Garis berpotongan • Garis berhimpit 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kerangka kubus atau balok, untuk mengidentifikasi rusuk-rusuk sejajar, rusuk-rusuk yang berpotongan dan berhimpit • Menggambar garis-garis sejajar, berpotongan, dan berhimpit 	12 JP

berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret	<p>3.10.3 Menentukan hubungan antargaris (sejajar, berpotongan, berhimpit)</p> <p>4.10.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, dan berhimpit)</p> <p>4.10.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, dan berhimpit)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sifat-sifat garis-garis sejajar, garis-garis berpotongan dan berhimpit • Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan hubungan antargaris (sejajar, berpotongan, dan berhimpit) • Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan hubungan antargaris (sejajar, berpotongan, dan berhimpit) 	
<p>3.11 Menjelaskan data diri peserta didik dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang</p> <p>4.11 Membaca data diri peserta didik dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang</p>	<p>3.11.1 Menganalisis cara menafsirkan data yang disajikan dalam bentuk diagram batang</p> <p>3.11.2 Menganalisis cara untuk membaca data dalam bentuk diagram batang</p> <p>3.11.3 Menganalisis cara membuat data dengan menggunakan diagram batang</p> <p>4.11.1 Menggunakan konsep diagram batang untuk menyelesaikan</p>	Data dan pengukuran	<ul style="list-style-type: none"> • Menafsirkan data yang disajikan dalam bentuk diagram batang • Membuat diagram batang dari sekumpulan data yang berbedadari data sebelumnya • Menggunakan konsep diagram batang untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari • Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan data dan pengukuran 	12 JP

	<p>masalah dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.11.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan data dan pengukuran</p>			
<p>3.12 Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat</p> <p>4.12 Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat</p>	<p>3.12.1 Menganalisis dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat</p> <p>3.12.2 Memahami Pengertian Sudut</p> <p>3.12.3 Mengidentifikasi cara Membandingkan Besar Sudut</p> <p>3.12.4 Menganalisis cara Mengukur Sudut dengan Busur Derajat</p> <p>3.12.5 Menganalisis Menentukan Besar Sudut Putar</p> <p>4.12.1 Menggunakan pengukuran sudut dengan busur derajat untuk menyelesaikan masalah</p> <p>4.12.2 Menyajikan</p>	Pengukuran sudut dengan busur derajat	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan satuan baku pengukuran sudut • Menentukan alat pengukur sudut yang sesuai untuk mengukur berbagai macam bentuk sudut yang berbeda pada bangun datar • Menggunakan bussur derajat untuk mengukur sudut pada bidang datar • Memprediksi ukuran suatu sudut dan memeriksa ketepatan hasil prediksi dengan melakukan pengukuran • Menggunakan pengukuran sudut dengan busur derajat untuk menyelesaikan masalah • Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pengukuran sudut dengan busur derajat 	18 JP

	penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pengukuran sudut dengan busur derajat			
--	---	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: MIN GlugurDarat II
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: IV/II (Dua)
Materi Pokok	: Mengenal Keliling dan Luas Bangun Datar
Alokasi Waktu	: 8 x 35 menit (4 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Inti

Menghitung keliling dan persegi panjang serta penggunaan dalam pemecahan masalah

C. Kompetensi Dasar

- 2.1 Menghitung Keliling dan persegi panjang. Mengenal keliling, luas persegi dan persegi panjang dalam bangun datar

D. Indikator

- 2.1.1 Mengenal keliling, luas persegi dan persegi panjang dalam bangun datar
- 2.1.2 Mengetahui definisi persegi dan persegi panjang serta dapat perbedaannya
- 2.1.3 Menentukan Rumus Persegi K
- 2.1.4 menghitung

E. Tujuan Pembelajaran

- 1. Dengan penjelasan guru, siswa dapat mengetahui perbedaan antara keliling persegi dan persegi panjang
- 2. Dengan menunjukkan bentuk persegi dan persegi panjang, siswa dapat mengetahui bentuk persegi dan persegi panjang.
- 3. Melalui tanya jawab, siswa dapat memahami serta menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang.
- 4. Dengan bimbingan guru melalui kerja kelompok siswa lebih memahami serta dapat mengerjakan soal menghitung persegi dan persegi panjang dengan tepat.

F. Karakter siswa yang diharapkan

- 1. Rasa ingin tahu
- 2. Teliti, Disiplin
- 3. Berfikir logis, mandiri
- 4. Aktif dan bertanggung jawab.

G. Uraian Materi

1. Keliling Persegi Panjang

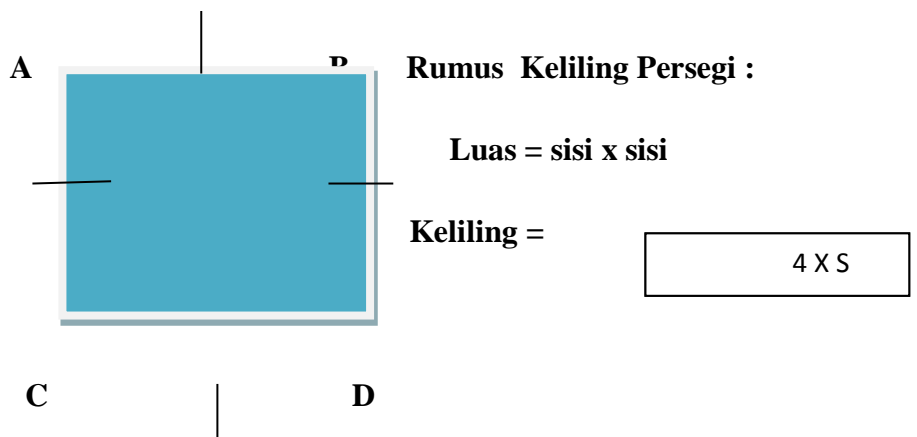
Persegi termaksud bangun datar segi banyak beraturan. Persegi adalah bangun datar yang terdiri dari empat buah sisi dan empat buah titik sudut.

Dan segi empat yang memiliki ciri- ciri : sama panjang sisi sama, diagonalnya sama panjang, dan masing- masing besar sudutnya 90° .

Bangun datar persegi memiliki sifat sebagai berikut:

- a) Memiliki empat ruas garis: AB, DC, AD,BC
- b) Keempat ruas garis itu sama panjang
- c) Memiliki Keempat buah sudut sama besarnya (90°)

Bentuk, rumus luas, dan keliling persegi :



2. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun segi empat yang mempunyai dua pasang sisi sejajar yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut yang sama besar yaitu 90° , serta diagonalnya sama panjang.

Persegi panjang memiliki sifat- sifat sebagai berikut :

- a) Memiliki 4 ruas garis AB, CD, AD,dan BC
- b) Dua ruas garis yang berhadapan sama panjang
- c) Memiliki dua macam ukuran panjang dan lebar

H. Pendekatan Dan Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan : *Scientific*
- 2. Model : *Teams Games Tournament*
- 3. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Penugasan

I. Langkah-LangkahKegiatanPembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN Apersepsi	a. Siswa membaca Al-Quran secara bergantian b. Dilanjutkan dengan doa dipimpin dengan salah seorang siswa c. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa d. Guru menyampaikan kepada peserta dengan mengingat sifat-sifat bangun datar.	2 Menit

	e. guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan	
INTI Eksplorasi	<p>f. Sebelum masuk kedalam pembelajaran, guru dan siswa melakukan Tanya jawab terkait keliling persegi dan persegi panjang dengan siswa</p> <p>g. Guru menjelaskan definisi Keliling Persegi dan Persegi Panjang.</p> <p>h. Kemudian peserta didik diperlihatkan alat peraga berupa buku tulis dan kertas origami berbentuk persegi.</p> <p>i. Guru melakukan Tanya jawab dengan bertanya kepada siswa apa nama kedua benda tersebut dalam Bangun Datar dan menyebutkan perbedaan kedua bangun datar tersebut.</p>	180nit
	<p>j. Peserta didik dibagi menjadi 3-4 orang / kelompok</p> <p>k. Masing – masing kelompok diberikan 1 buah kertas karton I</p> <p>l. Guru menyuruh siswa untuk membuat atau membentuk persegi dan persegi panjang dari kertas karton tersebut dengan ketentuan lebar dan panjang.</p> <p>m. Peserta didik dibimbing untuk mengukur masing masing pembuatan kertas karton dengan menggunakan</p>	

	penggaris .	
PENUTUP	<p>Guru bersamadengansiswamenyimpulkan pembelajaran yang telahdilakukan</p> <p>181Siswadiberikesempatanuntukbertanyatentangmateri yang tidakdipahaminya</p> <p>182Guru memberikanpenguatanterhadap materi pelajaran</p> <p>183Guru memberikan reward kepadasiswa yang aktifdanberprestasiselamakegiatan pembelajaranberlangsung</p> <p>184Guru menutuppelajaran</p>	15 Menit

J. Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal positif atau negatif yang ditunjukkan siswa dalam sikap disiplin

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				
		Disiplin	Perhatian	Tanggapan	Kerjasama	Ketelitian

b. Penilaian Pengetahuan

Bentuk Soal Pilihan Ganda sebanyak 10 soal

(Soal Terlampir)

c. Penilaian Unjuk Kerja

Bentuk penilaian : Kinerja

Instrumen Penilaian : Rubrik

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendamping 1
Pengetahuan tentang mengidentifikasi peristiwa dalam bacaan	Dapat menyebutkan semua peristiwa dalam bacaan dengan benar tanpa bantuan guru	Dapat menyebutkan semua peristiwa dalam bacaan dengan sedikit bantuan guru	Dapat menyebutkan beberapa peristiwa dalam bacaan dengan bantuan guru	Tidak Dapat menyebutkan peristiwa dalam bacaan
Pengetahuan tentang mengidentifikasi keunikan suatu budaya	Dapat menyebutkan keunikan suatu atau budaya tanpa bantuan guru	Dapat menyebutkan keunikan suatu budaya dengan sedikit bantuan guru	Dapat menyebutkan beberapa keunikan suatu budaya dengan bantuan guru	Tidak dapat menyebutkan keunikan suatu budaya
Keaktifan dalam mengemukakan pendapat	Selalu aktif mengemukakan pendapat dari awal hingga akhir diskusi	Kadang tidak aktif mengemukakan pendapat	Kurang aktif mengemukakan pendapat	Tidak aktif mengemukakan pendapat

	i			
Keterampilan berbicara dan berdiskusi	Pengucapan kalimat secara keseluruhan, jelas, tidak meng gumam dan dapat dipahami.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian dapat dipahami	Pengucapan kalimat di beberapa bagian kurang jelas dan kurang dapat dipahami	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, meng gumam dan tidak dapat dipahami
Keterampilan dalam mencari pasangannya	Dapat menemukan pasangannya dengan tepat walaupun dengan bantuan guru	Dapat menemukan pasangannya dengan tepat walaupun sedikit bantuan teman/guru	Dapat menemukan pasangannya dengan sedikit bantuan teman/guru	Tidak dapat menemukan pasangannya dengan baik walaupun dengan bantuan teman/guru

K. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media/Alat : Artikel yang berisi materi, gambar keagaman benda, budaya yang dimiliki Indonesia

Bahan :
Kartu berisi pertanyaan dan Kartu berisi jawaban tentang materi

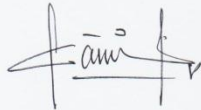
Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas V, Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita

Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta:
Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan

Medan, 09 April 2018

Hormat Kami,

Guru Pembimbing



Fitimah Parinduri S.Pd
NIP. 1967090719930320041231

Peneliti



Mai Saro
NIM. 36.14.4.022

Mengetahui,
Kepala Madrasah



Dra. Resti Berampu, MA
NIP. 196708081997032003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: MIN Glugur Darat II Medan
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: IV/ II (Dua)
Materi Pokok	: Mengenal Keliling dan Luas Bangun Datar
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (3 kali pertemuan)

L. Kompetensi Inti

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

M. Kompetensi Inti

Menghitung keliling dan persegi panjang serta penggunaan dalam pemecahan masalah

N. Kompetensi Dasar

- 2.1 Menghitung Keliling dan persegi panjang. Mengenal keliling, luas persegi dan persegi panjang dalam bangun datar

O. Indikator

- 2.1.5 Mengetahui keliling, luas persegi dan persegi panjang dalam bangun datar
- 2.1.6 Mengetahui definisi persegi dan persegi panjang serta dapat perbedaannya
- 2.1.7 Menentukan Rumus Persegi
- 2.1.8 Menghitung keliling persegi
- 2.1.9 Menentukan rumus Persegi Panjang
- 2.1.10 Keliling Persegi Panjang

P. Tujuan Pembelajaran

- 5. Dengan penjelasan guru, siswa dapat mengetahui perbedaan antara keliling persegi dan persegi panjang
- 6. Dengan menunjukkan bentuk persegi dan persegi panjang, siswa dapat mengetahui bentuk persegi dan persegi panjang.
- 7. Melalui tanya jawab, siswa dapat memahami serta menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang.
- 8. Dengan bimbingan guru melalui kerja kelompok siswa lebih memahami serta dapat mengerjakan soal menghitung persegi dan persegi panjang dengan tepat.

Q. Karakter siswa yang diharapkan

- 5. Rasa ingin tahu
- 6. Teliti, Disiplin
- 7. Berfikir logis, mandiri
- 8. Aktif dan bertanggung jawab.

R. Uraian Materi

3. Keliling Persegi Panjang

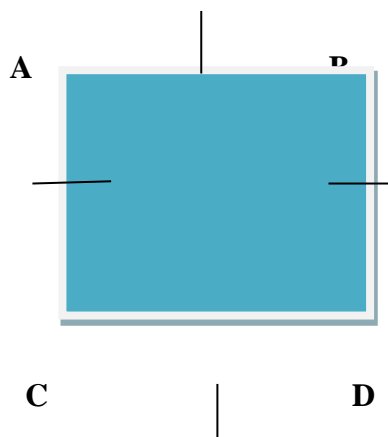
Persegi termaksud bangun datar segi banyak beraturan. Persegi adalah bangun datar yang terdiri dari empat buah sisi dan empat buah titik sudut.

Dan segi empat yang memiliki ciri- ciri : sama panjang sisi sama, diagonalnya sama panjang, dan masing- masing besar sudutnya 90° .

Bangun datar persegi memiliki sifat sebagai berikut:

- d) Memiliki empat ruas garis: AB, DC, AD,BC
- e) Keempat ruas garis itu sama panjang
- f) Memiliki Keempat buah sudut sama besarnya (90°)

Bentuk, rumus luas, dan keliling persegi :



Rumus Keliling Persegi :

Luas = sisi x sisi

Keliling =

4 X S

4. Persegi Panjang

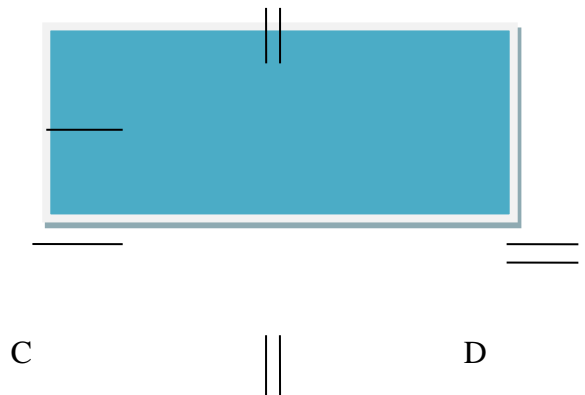
Persegi panjang adalah bangun segi empat yang mempunyai dua pasang sisi sejajar yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut yang sama besar yaitu 90° , serta diagonalnya sama panjang.

Persegi panjang memiliki sifat- sifat sebagai berikut :

- d) Memiliki 4 ruas garis AB, CD, AD, dan BC
- e) Dua ruas garis yang berhadapan sama panjang
- f) Memiliki dua macam ukuran panjang dan lebar

Rumus Keliling Persegi Panjang :

B



Rumus : Luas : Panjang x Lebar (P x l)

$$K = 2 \times (P \times l)$$

S. Pendekatan Dan Metode Pembelajaran

4. Pendekatan : *Scientific*

5. Strategi : SPK (Strategi pembelajaran kooperatif)
6. Model : *Teams Games Tournament* (TGT)
7. Metode : Ceramah. diskusi. Tanya jawab. Penugasan

T. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	n. Siswa membaca Al-Quran secara bergantian o. Dilanjutkan dengan doa dipimpin dengan salah seorang siswa p. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa q. Guru menyampaikan kepada peserta dengan mengingat sifat-sifat bangun datar. r. guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan	15 Menit
INTI Mengamati Menanya	s. Sebelum masuk kedalam pembelajaran, guru dan siswa melakukan Tanya jawab terkait keliling persegi dan persegi panjang dengan siswa t. Guru menjelaskan definisi Keliling Persegi dan Persegi Panjang. u. Siswa menyimak penjelasan guru dan mengamati gambar yang ada dibuku. v. Kemudian peserta didik diperlihatkan alat peraga berupa buku tulis dan kertas origami berbentuk persegi. w. Guru melakukan Tanya jawab dengan bertanya kepada siswa apa nama kedua benda tersebut dalam Bangun Datar dan menyebutkan perbedaan kedua bangun datar tersebut.	45 Menit
	x. Peserta didik dibagi menjadi 3-4 orang /	

<p>Mencoba</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>Mengkomunikasikan</p>	<p>kelompok</p> <p>y. Masing – masing kelompok diberikan 1 buah kertas karton I</p> <p>z. Guru menyuruh siswa untuk membuat atau membentuk persegi dan persegi panjang dari kertas karton tersebut dengan ketentuan lebar dan panjang.</p> <p>aa. Peserta didik dibimbing untuk mengukur masing masing pembuatan kertas karton dengan menggunakan penggaris dan membentuk kertas karton tersebut sesuai intruksi guru.</p> <p>bb. kelompok ganjil membentuk persegi panjang dan kelompok genap hitung soal pembentuk persegi.</p> <p>cc. Setiap masing-masing kelompok menghitung soal persegi, luas dan persegi panjang yang telah diukur menggunakan rumus.</p> <p>dd. Siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kelompok yang telah didiskusikan.</p>	
<p>PENUTUP</p>	<p>ee. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>ff. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.</p> <p>gg. Guru menutup pembelajaran dengan ucapan <i>Alhamdulillahirabbil'alamiin</i></p>	<p>10 Menit</p>

PERTEMUAN KE 2

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>;2. Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.3. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara <i>komunikatif</i> yang berkaitan dengan materi pelajaran.4. Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai.	10 Menit
INTI Mengamati /menyimak	<ol style="list-style-type: none">5. Guru mengulang pembelajaran mengenai keliling persegi dan persegi panjang6. Guru mmemberi penjelasan terkait materi keliling persegi dan persegi panjang dipapan tulis7. Guru memaparkan beberapa contoh soal dengan menggunakan beberapa benda	50 Menit

	terkait keliling persegi dan persegi panjang.	
<p>Menanya</p> <p>Mencoba</p> <p>Mengkomunikasikan</p>	<p>8. Adanya kelompok belajar guru memerintahkan untuk berdiskusi sesuai dengan pembagian kelompok atau team belajar yang ada</p> <p>9. Masing masing kelompok diberikan soal yang berbeda-beda untuk diselesaikan.</p> <p>10. Guru memberi kesempatan untuk berdiskusi.</p> <p>11. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa dengan memberikan soal keliling persegi dan persegi panjang.</p> <p>12. Siswa yang aktif (angkat tangan) mengerjakan soal didepan kelas sesuai pertanyaan guru tersebut.</p> <p>13. Setelah itu guru menyuruh masing masing kelompok untuk mengumpulkan hasil diskusi nya.</p> <p>14. Masing – masing kelompok mendapatkan kertas soal dan jawaban yang akan dikoreksi secara acak dengan kelompok lain.</p> <p>15. Hasil diskusi kelompok dikoreksi (benar atau salah) sesuai hasil yang guru berikan .</p> <p>16. Untuk beberapa soal selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab soal secara gentian dari perwakilan kelompok.</p>	

	<p>17. Setelah selesai mengkoreksi jawaban . hasil tersebut dikumpulkan.</p> <p>18. Selanjutnya guru membacakan skor dari hasil diskusi masing masing kelompok belajar..</p>	
PENUTUP	<p>19. Guru meluruskan pemahaman siswa.</p> <p>20. Guru mengevaluasi pembelajaran.</p> <p>21. Guru menutup pembelajaran dan menyuruh salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang.</p>	10 Menit

PERTEMUAN KE 3

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa2. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik;3. Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan	5 Menit

	<p>pembelajaran.</p> <p>4. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara <i>komunikatif</i> yang berkaitan dengan materi pelajaran.</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan yang akan</p>	
<p>INTI</p> <p>Mengamati</p> <p>Mengasosiasi</p>	<p>6. Guru mengulas sedikit terkait materi keliling persegi dan persegi panjang</p> <p>7. Guru memberikan penjelasan materi dan penjelasan singkat dan beberapa contoh soal</p> <p>8. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 5- 6 orang, yang berdasarkan kreteria kemampuan peserta didik serta dengan berbeda jenis kelamin, etnik dan ras</p> <p>9. Masing-masing kelompok disuruh untuk lebih mendalami materi bersama teman- teman kelompoknya, dan lebih khusus mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal</p> <p>10. Guru memberikan intruksi tentang teknik permainan untuk mendapatkan skor atau nilai dalam sebuah meja tournament, games atau permainan terdiri dari pertanyaan- pertanyaan yang</p>	60 Menit

<p>Mencoba</p>	<p>relevan dengan materi, dan kebanyakan games atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor,</p> <p>11. Dan permainan atau games dimainkan dimeja tuornamnet oleh 3 orang peserta didik yang merupakan perakilan dari setiap team.</p> <p>12. Guru menyuruh peserta didik untuk memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.</p> <p>13. Peserta didik yang mejawab benar akan mendapatkan skor dan skor ini nantinya akan menentukan pemenang dari games atau permainan tersebut.</p> <p>14. Tournament atau lomba adalah struktur belajar, dimana games atau permainan terjadi, dan guru peserta didik kedalam beberapa meja tournament atau lomba, dan 3 peserta tertingi prestasinya dikelompokkan menjadi 1 meja, dan 3 peserta selanjutnya pada meja ke 2.</p> <p>15. Dalam games atau permainan, ada namanya pembaca, penentang I dan Penentang II.</p> <p>16. Satu team untuk dijadikan pembaca, mengambil kartu</p>	
<p>Mengkomunikasikan</p>		

	<p>bernomor dan mencari soa yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan, kemudian membaca pertanyaan dengan keras, dan mencoba untuk menjawab</p> <p>17. Penantang I , berhak menantang jika dia memang mau (dan memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatkannya</p> <p>18. Penantang II, boleh menantang jika penantang I melewatinya, dan Penantang II memeriksa jawaban dari siapapun yang telah menjawab pertanyaan tersebut, dan yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor, dan ini dilakukan pada kelompok selanjutnya.</p> <p>19. setelah lomba atau tournament berakhir , guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Dan masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau reward.</p>	
PENUTUP	<p>20. guru membagikan post test untuk masing- masing peserta didik.</p> <p>21. Guru menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>22. guru mengavaluasi kegiatan pembelajaran</p>	15 Menit

	23. guru menutup pembelajaran	
--	-------------------------------	--

U. SUMBER DAN MEDIA

1. Suah Sembiring, 2017, *Ayo Belajar Matematika untuk kelas IV* , penerbit, Yrama Widya, Bandung, Halaman: 129-151
2. Tim BSNP, 2006, kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk SD/MI, Standart isi Dekpdiknas, Jakarta, Halaman: 77-87
3. Arpan Nurhayati, dkk, 2016, *Buku sakti Metode per BAB matematika*, Apt, Niaga Swadya, Jakarta, Halaman :77-87
4. Buku pedoman guru kelas IV
5. Kertas Origami. Rol
6. Papan tulis
7. Spidol

V. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaiaan digunakan sebagai bahan penyusun laporan kemajuan hasil belajar .penilaiaan terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan, dan praktek / unjuk prestasi.

Lembar Penilaian sikap

	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				
		Disiplin	Perhatian	Tanggung Jawab	Kerjasama	Ketelitian

A = Baik Sekali

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang


Penskoran Tes Hasil Belajar

No	No aspek yang dinilai	Pedoman penskoran	Skor	Skor Maksimun
----	-----------------------	-------------------	------	---------------

Penskoran Tes Hasil Belajar

No	No aspek yang dinilai	Pedoman penskoran	Skor	Skor Maksimun
	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10...	✓ Benar	5	100
		✓ Salah	0	

Guru Pembimbing


Hermansyah, S.Pd.i
NIP.

Medan, 09 April 2018
Hormat Kami,

Peneliti


Mai Sara
NIM. 36.14.4.022

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Dra. Roshida Berakun, MA
NIP. 19670808 199703 2 003

LEMBAR VALIDITAS UNTUK AHLI MATERI

PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN GLUGUR DARAT II MEDAN

Mata Pelajaran : Matematika
Sasaran Program : Siswa MIN Glugur Darat II Medan kelas IV
Peneliti : Mai Saro
NIM : 36144022
Ahli Materi : *Eva Juliana Rhotonga, M. Pd*
NIP : -

A. Petunjuk Kegiatan

1. Lembar Validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sebagai ahli materi
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas lembar penilaian tes objektif
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "√"

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan materi	√	
2	Mengandung wawasan kognitif	√	

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : Tidak

1 : Layak

5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Materi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	√	
2	Keruntutan sistematika penyajian materi	√	
3	Materi yang disajikan dengan menggunakan Hand Out sudah sesuai dengan kemampuan siswa	√	
4	Materi yang disajikan dengan menggunakan Hand Out sudah sesuai taraf kesulitan siswa untuk menerima	√	

KARTU TELAAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Matematika
 Sasaran Program : Siswa MIN Glugur Darat II kelas IV
 Peneliti : Mai Saro
 NIM : 36144022
 Ahli Materi :
 Jabatan :

Bidang Penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator 2. Pengecoh sudah berfungsi 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat.		✓ ✓ ✓		
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif 3. Pilihan jawaban homogen dan logis 4. Panjang pendek pilihan relative sama 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban di atas salah"	✓ ✓	✓ ✓ ✓		
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar 2. Soal menggunakan bahasa komunikatif 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama		✓ ✓ ✓ ✓		

Keterangan:

T = Tepat

CT = Cukup Tepat

KT = Kurang Tepat

TP = Tidak Tepat

Medan, Maret 2018
 Ahli Materi,

Mai Saro

Eva Juliana Ritonga, M.Pd

	dan mengelola materi		
5	Materi yang disajikan dengan menggunakan Hand Out sudah membuat siswa aktif	✓	
6	Materi yang disajikan dengan menggunakan Hand Out dapat menunjang motivasi siswa	✓	

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 6$	Materi dinyatakan layak untuk digunakan pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{skor} < 3$	Materi dinyatakan tidak layak untuk digunakan pengambilan data

D. Saran

- Penjelasan soal kurang komprehensif dan indikator.

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Materi dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan ✓
3. Tidak layak

Medan, Maret 2018
Ahli Materi,

Eva Nurani Rihana, M.Pd

Lampiran 5

PILIHAN BERGANDA **INSTRUMEN SOAL POST TEST MATERI KELILING PERSEGI** **DAN PERSEGI PANJANG**

Berilah tanda silang (X) pada huruf a. b. c dan d pada jawaban yang paling tepat

1. Berikut ini yang tidak termasuk ciri- ciri persegi panjang adalah ?
 - a. Keempat sudut nya siku- siku
 - b. Keempat sudutnya sama panjang
 - c. Mempunyai 2 simetri lipat
 - d. Mempunyai 2 simetri putar
2. Sebuah kolam renang memiliki panjang 88 cm dan lebar 22 cm. berapa keliling kolam renang tersebut?
 - a. 125 cm
 - b. 129 cm
 - c. 220 cm
 - d. 224 cm
3. keliling sebuah kebun 160 m. jika panjang kebunnya 50 , maka lebar kebun tersebut adalah?
 - a. 30
 - b. 35
 - c. 40
 - d. 50
4. Rumus Luas dan keliling persegi Panjang adalah ?
 - a. $L = s \times s$ dan $K = 4 \times s$

b. $L = P \times l$ dan $K = 2 \times p \times l$

c. $L = p + l$ dan $K = 2 \times (p + l)$

d. $L = P \times l$ dan $K = 2 \times (p \times l)$

5. Sebuah persegi memiliki keliling 64 cm maka panjang sisi dan luas persegi tersebut adalah . .

a. 16 cm dan 243 cm^2

b. 16 cm dan 256 cm^2

c. 24 cm dan 224 cm^2

d. 41 cm dan 125 cm^2

6. Sebuah taman yang indah berbentuk persegi panjang, dengan panjang = 85 cm dan lebar 10 cm, hitunglah berapa keliling dan luas taman tersebut?

a. 25 cm dan 125 cm

b. 45 cm dan 245 cm

c. 155 cm dan 785 cm

d. 190 cm dan 850 cm

7. Suatu persegi panjang memiliki ukuran keliling 38 cm. Jika ukuran panjangnya 11 cm maka lebar persegi panjang tersebut adalah....

a. 4 cm

b. 6 cm

c. 8 cm

d. 12 cm

8. Sebuah kain memiliki panjang 75 cm dan lebar 38 cm, berapa keliling nya?

a. 226 cm

b. 321 cm

c. 342 cm

d. 432 cm

9. Jika panjang suatu persegi panjang 19 cm dan lebar 7 cm, maka luasnya adalah ?

- a. 124 cm^2
- b. 152 cm^2
- c. 133 cm^2
- d. 134 cm^2

10. Pak raden memiliki sebidang tanah berbentuk persegi dengan panjang sisinya 27 m. tentukanlah luas tanah tersebut?

- a. 525 m^2
- b. 729 m^2
- c. 749 m^2
- d. 829 m^2

11. Suatu persegi panjang memiliki luas 128 cm^2 . Jika lebarnya 8 cm maka panjang dari persegi panjang tersebut adalah . . .

- a. 16 cm
- b. 18 cm
- c. 32 cm
- d. 36 cm

12. .persegi panjang memiliki panjang 28 cm dan lebar 12 cm. maka luasnya adalah?

- a. 332 cm^2
- b. 130 cm^2
- c. 336 cm^2
- d. 150 cm^2

13. Panjang sisi suatu persegi adalah 45 cm. kelilingnya adalah?

- a. 110 cm
- b. 125 cm
- c. 152 cm
- d. 168 cm

14. keliling persegi panjang adalah 86 cm jika panjang nya adalah 24 cm , maka lebarnya adalah?

- a. 14 cm
- b. Cm
- c. 22 cm
- d. 24 cm

15. sebuah persegi panjang 78 dan lebarnya 9 cm, berapakah luas persegi tersebut?

- a. 214 cm
- b. 424 cm
- c. 565 cm
- d. 702

16. Keliling persegi panjang adalah 56 cm. jika panjangnya adalah 15 cm, maka lebarnya adalah?

- a. 10 cm
- b. 11 cm
- c. 12 cm
- d. 17 cm

17. Sebuah persegi memiliki keliling 64 cm maka panjang sisi persegi tersebut adalah....

- a. 12 cm
- b. 24 cm
- c. 16 cm
- d. 42 cm

18. Sebuah buku gambar milik iyal bentuknya persegi panjang dengan panjang 35 cm dan lebar 12 cm. hitunglah berapa keliling buku gambar iyal tersebut ?

- a. 225 cm
- b. 420 cm
- c. 321 cm
- d. 240 cm

19. Suatu persegi panjang panjangnya 10 cm dan lebarnya 4 cm, berapa mm' kelilingnya?

a. 220 cm

b. 224 cm

c. 243 cm

d. 221 cm

20. Meja makan milik pak haji dede berbentuk persegi panjang dengan panjang 4 meter dan lebar 2 meter, hitung berapa keliling meja milik pak haji dede?

a. 6 cm

b. 12 cm

c. 8 cm

d. 34 cm

LAMPIRAN 6

KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11.A |
| 2. B | 12. C |
| 3. A | 13. A |
| 4. C | 14. B |
| 5. B | 15. D |
| 6. D | 16. A |
| 7. B | 17. C |
| 8. C | 18. B |
| 9. C | 19. A |
| 10. B | 20. D |

Lampiran 7

[illegible]

[illegible][illegible]

Tabel Hasil Validitas Soal

	Corrected Item Total Correlation (r_{hitung})	r_{tabel}	Keputusan
Pertanyaan 1	0,3892	0,349	Valid
Pertanyaan 7	0,3704	0,349	Valid
Pertanyaan 9	0,4075	0,349	Valid
Pertanyaan 10	0,3823	0,349	Valid
Pertanyaan 11	0,3814	0,349	Valid
Pertanyaan 13	0,4459	0,349	Valid
Pertanyaan 14	0,4259	0,349	Valid
Pertanyaan 15	0,4329	0,349	Valid
Pertanyaan 16	0,4054	0,349	Valid
Pertanyaan 17	-0,4637	0,349	Valid
Pertanyaan 18	0,5051	0,349	Valid
Pertanyaan 19	0,4425	0,349	Valid
Pertanyaan 20	0,4425	0,349	Valid
Pertanyaan 21	0,4112	0,349	Valid
Pertanyaan 22	0,4541	0,349	Valid
Pertanyaan 25	-0,4329	0,349	Valid
Pertanyaan 26	0,4238	0,349	Valid
Pertanyaan 27	0,4238	0,349	Valid
Pertanyaan 28	0,3593	0,349	Valid
Pertanyaan 29	0,3593	0,349	Valid

Lampiran 9

Statistics		
	PREETEST_CON TROL	POSTTEST_CONTR OL
Valid	30	30
Missing	0	0
Mean	48.17	66.17
Median	45.00	65.00
Std. Deviation	13.864	10.396
Variance	192.213	108.075
Minimum	25	50
Maximum	85	90

Lampiran 10

Statistics

		PREETEST_EK SPERIMEN	POSTTEST_EK SPERIMEN
N	Valid	36	36
	Missing	0	0
Mean		63.06	81.53
Std. Deviation		10.973	11.201
Minimum		40	55
Maximum		85	100

LAMPIRAN 12

Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda tes hitung dengan rumus:

$$DP = \frac{S_A - S_B}{I_A}$$

Tabel Perhitungan Daya Pembeda Soal

No Item	P	Keterangan
1	0,1875	Jelek
7	0,0625	Jelek
9	0,125	Jelek
10	-0,0625	Jelek
11	0,125	Jelek
13	0	Jelek
14	0,0625	Jelek
15	0,25	Cukup
16	0,1875	Jelek
17	0,0625	Jelek
18	0,25	Cukup
19	0,4375	Baik
20	0,25	Cukup
21	-0,0625	Jelek
22	0,25	Cukup
25	0,125	Jelek
26	-0,1875	Jelek
27	0,0625	Jelek
28	0,0625	Jelek

LAMPIRAN 13

DATA NILAI PRE- TEST POST- TEST SISWA EKSPERIMEN

NO	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i>	Skor	Ketuntasan	Nilai <i>Post Test</i>	Skor	Keturun
1	Aisyah Anindya Shafa	16	80	Tuntas	20	100	Tun
2	Afifah Syahira	10	50	Tidak Tuntas	14	70	Tidak
3	Alie Fansoul Sinulingga	10	50	Tidak Tuntas	15	75	Tun
4	Alfathin Fawwaz Hrp	13	65	Tidak Tuntas	15	75	Tun
5	Amy R. A	11	55	Tidak Tuntas	17	85	Tun
6	Afif Fadillah	15	75	Tuntas	11	55	Tun
7	Bima Nugroho	15	75	Tuntas	17	85	Tun
8	Fahmi S. Sipand	9	45	Tidak Tuntas	16	80	Tun
9	Farhan	13	65	Tidak Tuntas	16	80	Tun
10	M. Ibnu Habib Nst	15	75	Tuntas	20	100	Tun
11	Muhammad yusuf	10	55	Tidak Tuntas	17	85	Tun
12	muhammad Nabil Fillah	13	65	Tidak Tuntas	14	70	Tidak
13	Muhammad Azwif Zulfa	9	45	Tidak Tuntas	15	75	Tun
14	Mulya Fitra Siregar	13	65	Tidak Tuntas	14	70	Tidak
15	Mutiara A Zein	10	55	Tidak Tuntas	16	80	Tun
16	Muhammad Zizuo	13	65	Tidak Tuntas	13	65	Tidak
17	M. Alif Al- Rozaq	11	55	Tidak Tuntas	14	70	Tidak
18	Muhammad Fahri	10	50	Tidak Tuntas	17	85	Tun
19	Nanda Safira	11	55	Tidak Tuntas	17	85	Tun
20	Nazwa Firza	15	75	Tuntas	18	90	Tun
21	Nadhifa Zahira Srg	13	65	Tidak Tuntas	19	95	Tun
22	Putri Khairani	13	65	Tidak Tuntas	16	80	Tun
23	Puja Dila Casandra	12	60	Tidak Tuntas	17	85	Tun
24	Putri Anggraini	16	80	Tuntas	19	95	Tun
25	Qurratu Aini Rifasyah	11	55	Tidak Tuntas	18	90	Tun
26	Ramanda Anas Tasya	13	65	Tidak Tuntas	19	95	Tun
27	Syahwanda Ramadita	10	55	Tidak Tuntas	12	60	Tidak
28	Siti Syahira	13	65	Tidak Tuntas	20	100	Tun
29	Sera Dwi Lestari	12	60	Tidak Tuntas	18	90	Tun
30	Siti Aulia Rezeki Hrp	8	40	Tidak Tuntas	13	65	Tidak
31	Sajelita Miftahul Jannah	13	65	Tidak Tuntas	17	85	Tun
32	Stania Maharani	15	75	Tidak Tuntas	16	80	Tun
33	Syaira Rahyana Ihsan	14	70	Tidak Tuntas	15	75	Tun
34	Tari syafitri	15	75	Tuntas	17	85	Tun
35	Winda Asyifa	17	85	Tuntas	17	85	Tun
36	Zulfan Afandi	14	70	Tidak Tuntas	18	90	Tun

LAMPIRAN 14

NO	Nama	Nilai <i>Pre Test</i>	Skor	Ketuntasan	Nilai <i>Post Test</i>	Skor	Ketuntasan
1	Abdul Syukri Hartoto	9	45	Tidak Tuntas	13	65	Tidak Tuntas
2	Aditnya Purba	9	45	Tidak Tuntas	15	75	Tuntas
3	Aditnya Rahman	8	40	Tidak Tuntas	10	50	Tidak Tuntas
4	Adly Arrauf	9	45	Tidak Tuntas	16	80	Tuntas
5	Afriza Alfathan	13	65	Tidak Tuntas	11	55	Tidak Tuntas
6	Ahmad Febri S	10	50	Tidak Tuntas	10	50	Tidak Tuntas
7	Ahyatul Mufhidah	7	35	Tidak Tuntas	13	65	Tidak Tuntas
8	Albina Safira	8	40	Tidak Tuntas	15	75	Tuntas
9	Desy Assania	7	35	Tidak Tuntas	12	60	Tidak Tuntas
10	Dianita Rohimah N	9	45	Tidak Tuntas	13	65	Tidak Tuntas
11	Dira Amelia	8	40	Tidak Tuntas	12	60	Tidak Tuntas
12	Faradhiba	10	50	Tidak Tuntas	10	50	Tidak Tuntas
13	Irfan Al faiz	17	85	Tuntas	13	65	Tidak Tuntas
14	Irwan Isnandar Nst	5	25	Tidak Tuntas	10	50	Tidak Tuntas
15	Ibnu Aditiansyah	7	35	Tidak Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
16	M. Afdal Rizky	8	40	Tidak Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
17	M. Arief Farhan	11	55	Tidak Tuntas	15	75	Tuntas
18	M. fadzal	10	50	Tidak Tuntas	12	60	Tidak Tuntas
19	M. Fakhri Fadillah H	15	75	Tuntas	13	65	Tidak Tuntas
20	M. Rinalhdi	9	45	Tidak Tuntas	11	55	Tidak Tuntas
21	Mutiara Zakiyah	9	45	Tidak Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
22	Nabila Fakhriyani Nst	6	30	Tidak Tuntas	12	60	Tidak Tuntas
23	Queen Illyin	6	30	Tidak Tuntas	13	65	Tidak Tuntas
24	Rasyid Atahullah K	11	55	Tidak Tuntas	13	65	Tidak Tuntas
25	Syandri Amran Hrp	12	60	Tidak Tuntas	16	80	Tuntas
26	Ulviatul Khairat	12	60	Tidak Tuntas	17	85	Tuntas
27	Wigu Prasetyo	7	35	Tidak Tuntas	18	90	Tuntas
28	Winda Ramadhani	13	65	Tidak Tuntas	13	65	Tidak Tuntas
29	Zuma Zuhair Zumar	11	55	Tidak Tuntas	14	70	Tidak Tuntas
30	Kania Syaputri	9	45	Tidak Tuntas	4	20	Tidak Tuntas

Lampiran 15

Frequency Post - Test Control

Statistics

Nilai

Valid	30
Missing	0

nilai

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
50	4	13.3	13.3	13.3
55	2	6.7	6.7	20.0
60	4	13.3	13.3	33.3
65	8	26.7	26.7	60.0
70	4	13.3	13.3	73.3
75	4	13.3	13.3	86.7
80	2	6.7	6.7	93.3
85	1	3.3	3.3	96.7
90	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 16

Frequency Post – Test Eksperimen

Statistics

POSTTEST_EKSPERIMEN

N	Valid	36
	Missing	0
Mean		81.53

POSTTEST_EKSPERIMEN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumul ative Perce nt
55	1	2.8	2.8	2.8
60	1	2.8	2.8	5.6
65	2	5.6	5.6	11.1
70	4	11.1	11.1	22.2
75	4	11.1	11.1	33.3
80	5	13.9	13.9	47.2
85	9	25.0	25.0	72.2
90	4	11.1	11.1	83.3
95	3	8.3	8.3	91.7
100	3	8.3	8.3	100.0
Total	36	100.0	100.0	

LAMPIRAN 17

Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		POST_CONTROL	POST_EKSPE RIMEN
N		30	36
Normal	Mean	66.17	81.53
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	10.396	11.201
Most Extreme	Absolute	.145	.149
Differences	Positive	.145	.101
	Negative	-.122	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z		.792	.89tas7
Asymp. Sig. (2-tailed)		.557	.397

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

LAMPIRAN 18

Hasil Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.972	6	21	.116

LAMPIRAN 20

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

Kelas Eksperimen (IV^A)



Siswa Mengerjakan soal post – test Yang diberikan oleh



Guru Membentuk kelompok Belajar, kemudian memberika tugas pada setiap masing- masing Team memiliki Ketua dan anggota



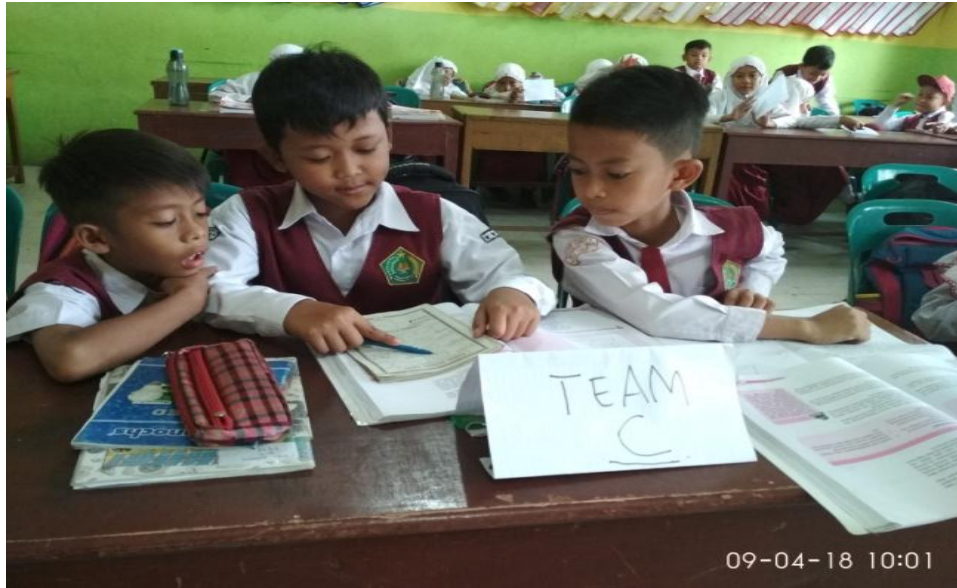
Siswa Sedang Berdiskusi



Siswa Diberikan kesempatan untuk mengerjakan soal didepan kelas







Siswa Kelas Eksperimen Sedang melakukan Kegiatan Belajar dengan model Pembelajaran Teams Games Tournament yang diberikan oleh

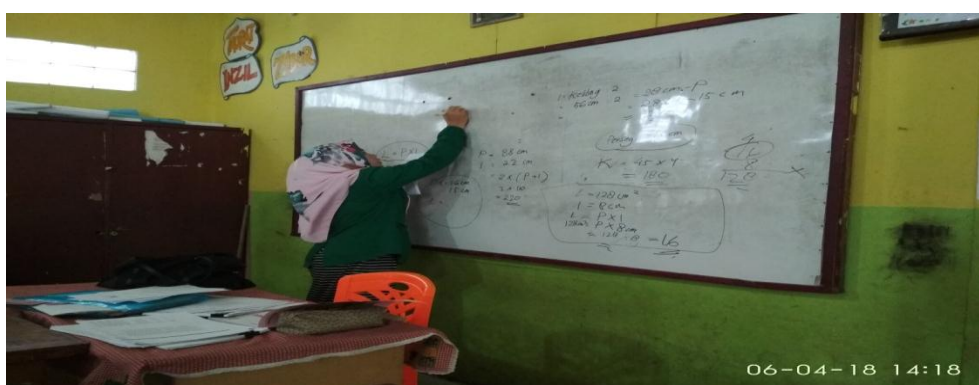


Guru Membimbing proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* serta memberikan nilai pada team yang menjawab soal dengan





Guru Sedang Menjelaskan didepan Kelas (Kelas



Siswa Kelas Control sedang mengerjakan post Test



Team yang memiliki nilai tertinggi dalam permainan tournament yaitu Team B dan C

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Mai Saro

Tempat, Tanggal Lahir : Pd. Nabidang, 4 Oktober 1995

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Rantau Prapat. Jln. Siringo-Ringo, Aek Matio.Gang
Persatuan.

Anak ke : 8 dari 10 bersaudara

Riwayat Pendidikan :

Pendidikan Dasar : SD Negeri 112144 Siringo-Ringo (2002-2008)

Pendidikan Menengah : MTs Negeri LubukPakam (2008-2011)
MAN lubuk Pakam (2011-2014)

Pendidikan Tinggi : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN SU Medan (2014-2018)



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
IVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
KULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:
ftiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : MAI SARO
NIM : 36.14.4.022
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 04 JUNI 2018
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MIN GLUGUR DARAT II
MEDAN.

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Salminawati, S.S, MA	Agama	Ada	
2.	Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd	Pendidikan	Tidak Ada	
3.	Drs, Hadis Purba, MA	Metodologi	Tidak Ada	
4.	Tri Indah Kusumawati, M. Hum	Hasil	Ada	

Medan, 04 Juni 2018

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MEDAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI GLUGUR DARAT II
Jalan Pembangunan I no. 51 Kec. Medan Timur 20238
Telepon (061) 6616129 Email: min.glugurdarat2@gmail.com

SURAT KETERANGAN RISET

No. B. 66 MI.02.15.03/PP.00/IV /2017

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Pesta Berampu, MA
NIP : 196708081997032003
Jabatan : Kepala MIN Glugur Darat II Medan Timur

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Mai Saro
NIM : 361344022
Sem/Jur : VIII/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

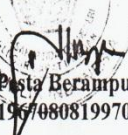
Adalah benar telah melaksanakan riset di MIN Glugur Darat II Kecamatan Medan Timur Kota Medan Dari tanggal 26 Maret 2018 s/d 23 April 2018

**“PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL TEAM GAMES
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN GLUGUR DARAT II
MEDAN TAHUN AJARAN 2017/2018 ”**

Demikian surat keterangan ini disampaikan untuk dapat dipergunakan dengan seperlunya,
atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2017

Kepala


Dra. Pesta Berampu, MA
NIP. 196708081997032003

